Multimédiás magazin CD melléklettel

CD GURU

97/3

1295 FT

PC-s játék demok, shareware szoftverek, zenék, egyebek

2 CD

Descent Undermountain
X-COM: Apocalypse
Darklight Conflict
Project Paradise
Perfect Weapon
Theme Hospital
Jurassic War
Meat Puppet
Flying Corps
S.C.A.R.A.B.

Poszter mellékleten: Jedi Knight, Flying Corps

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Terjesztés:
Kovácsné R. Beatrix
Tördelőszerkesztő:
Laza
Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 137-0007

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-n található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Intro

Mint bizonyára észrevettétek a CD-k száma egy kicsit megnövekedett az újságon ebben a hónapban. Ez főleg annak köszönhető, hogy a tavasz közeledtével kitört rajtunk a változtatási láz. Ennek első eredményét láthatjátok most. Persze ez nem azt jelenti, hogy minden alkalommal 2 CD-vel jelennénk meg, ez nem igazán érné meg nekünk anyagilag, meg hát nehéz is lenne mindig megtölteni rendszeresen. Apropó rendszeresség.

Szeretnénk ha megírnátok a véleményeteket a lap rendszerességével kapcsolatban. Erősen gondolkozunk rajta, hogy havi lappá kéne átalakítani a CD GURU-t. A 2 CD-s verzió erre is jó példa volt, meg tudunk a szokásos színvonallal (és mennyiséggel) tölteni egy CD havonta is. Valószínűleg sor fog tehát kerülni a havivá válásra, de azért mindenképpen kíváncsiak vagyunk rá, hogy havonta is szeretnétek-e minket olvasni és nézegetni. Ezzel a lépéssel mindenesetre az időnként előforduló elavulási problémák megoldódnának. Aki erőt érezne arra, hogy közölje velünk észrevételeit a lap havivá alakulásával kapcsolatban, annak ösztönzésképpen eláruljuk, hogy a válaszokat és véleményeket beküldők között kisorsolunk 50 db CD GURU-t a következő számból. Nos, tehát érdemes egy kicsit törni a fejeteket a lap alakulásával kapcsolatban, meg persze a véleményetekre is kíváncsiak vagyunk. Most pedig következzen a 2 CD-s gyűjtemény, jó szórakozást kívánunk hozzá.

GURU TEAM

HW news

23 Realvision Flash 3D
Velocity 3D Multimedia Accelerator
PowerRamp MITE

Felhasználói írások

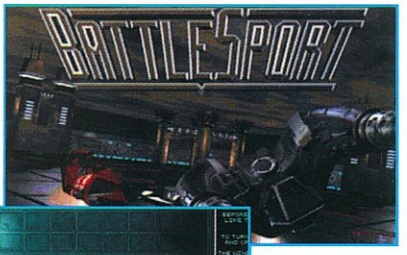
26 Ikoneditorok
BMP to ICO
Easy Icon
Icon Editor
Icon Edit Pro 3.5
Icon Master 2.60
Icon Obtainer
Icons Control 95
Microangelo 2
Ski's Icon Editing System
Turbo Icon

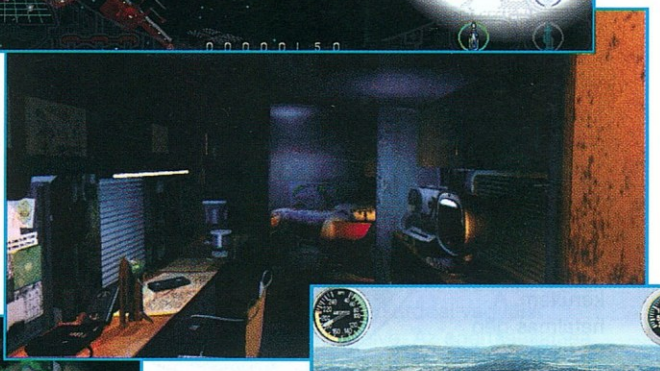
Egyebek

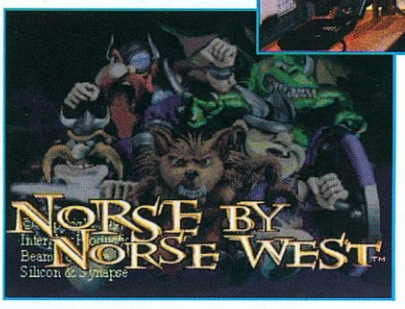
30 Shareware játékokról

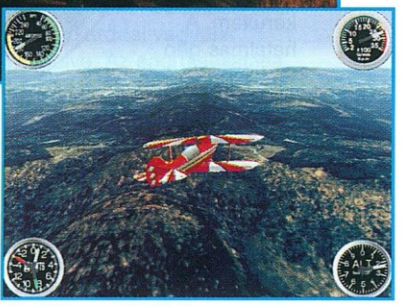
Apróságok

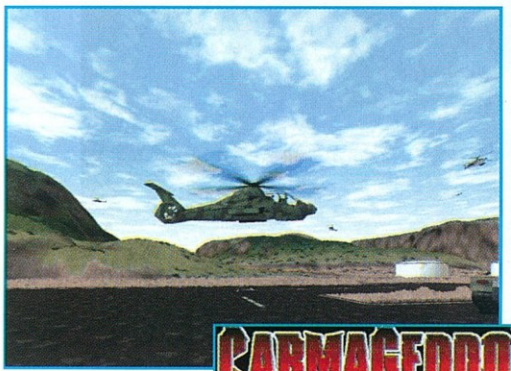
5 Lost Vikings 2
5 Yoda's Desktop Adventures
6 NBA JAM Extreme
6 Project Paradise
9 Sand Warrior
9 Darklight Conflict
11 Scrabble
11 Crush Deluxe
13 Battle Sport
13 Winter Sport
15 Flight Unlimited 95
15 Downed God 2
21 Meat Puppet
21 Minigolf
24 Power F1
25 Interstate 76
25 Hornet F18
32 Test Drive: Off Road
32 XCAR
33 Tigershark





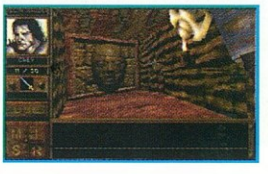






Bemutatók

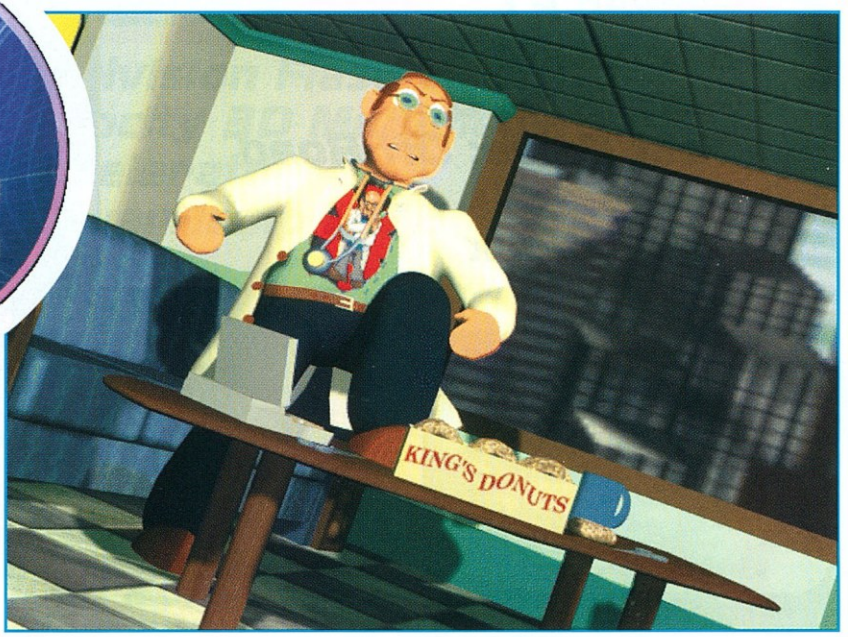
4 Theme Hospital
7 MDK
8 Blood
10 Commanche 3
12 Shivers 2
14 Descent to Undermountain
16 Outlaws
22 Carmagedon
34 POD



Theme Hospital

„Minden egy esős tavaszi délután kezdődött. Sehová sem volt kedvem menni, csak szájtátva bámultam az ablakomon kopogó esőcseppeket, amikor rémes dolog történt; a nyelvem megnyúlt, feltartóztathatatlanul kiomlott a számból, melyet képtelen voltam ezek után becsukni. Biztos csak egy rémálom, reménykedtem, de a hidegzuhany után már tudtam, ez itt a valós világ. Szerencsére tisztában voltam azzal a ténnyel, hogy a közeli kórház új vezetése mindent megtesz a betegekért (a szomszéd néni láthatatlansági problémáit, majd később az elzöldülését is ők gyógyították meg), ezért odaindultam, hátha tudnak segíteni rajtam is. Nyelvem a mellemet verdeste, iszonyúan szégyeltem magam. A recepciós hölgy nagyon kedves volt, a felvételi osztályra irányított. Az általános vizsgálatok nem tudták kideríteni mi bajom lehet, ezért a kutatókhoz kerültem. A hatalmas gép tepsijében fekve igyekeztem nem gondolni semmire. A diagnózis hamar elkészült, megkértek várakozzam kicsit, mert órákon belül elkészül az a kezelő, amely segíthet rajtam. Addig nagy nehezen ittam egy kólát, és türelmesen üldögéltem a jó meleg radiátor mellett. Amikor végre beléptem a rendelőbe, azt hittem menten elájulok. A cseppet sem bizalomgerjesztő szerkezet mellett mosolygó orvos nem tudott megnyugtatni. De hát mit tehettem volna?! Bedugtam nyelvem a gépezetbe. A doki lenyomta a kart és egyszerűen levágta a felesleges darabot. Leírhatatlan érzés volt. Azt hittem ezt nem élem túl. Igyekeztem nem mutatni kínjaimat, gyorsan fizettem és távoztam. Ezek után még napokig nem mertem hosszabb időre kinyitni a számat. Ám pár nap múlva akkora lett a fejem, mint egy jól megtermett sütőtök. Ismét siettem a kórházba, ahol valamiért most iszonyú hőség volt. Hamar túlestem a kezelésen; egy durranás, egy szisszenés és ismét a régi voltam. Azóta napok teltek el. Most itt fekszem egy zöld takaró alatt, sejtelmem sincs hogy kerültem ide. Az osztályos nővér nem mond semmit, de rendkívül szigorú (és kissé büdös is) velem. Ezt a pár sort is csak most tudtam papírra vetni, mert elment biliárdozni. … Segíts!“ Egy beteg naplója, 1997. április 9. Greenpool Hospital, B épület, 2-es kórterem, 4-es ágy

A Bullfrog legújabb programja követi a „Theme“ hagyományokat; lebilincselő, izgalmas, teljesen idétlen, elgondolkodtató és abbahagyhatatlan. Ki ne emlékezne a Theme Park-ra?! Ezúttal egy kórház igazgatásának minden gondja szakad a vállalkozó kedvű játékosok nyakába; kezdve a berendezések beszerzésének gondjaitól, egészen a személyzet és persze a betegek problémáinak megoldásáig. Egy jól működő klinikán elégedettek a dolgozók és a páciensek, tisztaság van, a radiátorok kellemes meleget adnak, senki sem szomjas, nem rohangálnak patkányok és vészhelyzet esetén is minden gördülékenyen halad. Szinte lehetetlen ezt elérni. Ha mégis sikerül teljesítened az adott szint feladatait, ami általában adott számú beteg meggyógyítását, megfelelő méretű hírnevet, a kórház értékének növelését és sok készpénzt jelent, kinevezést kapsz. Mehetsz egy új kórház élére, hogy ott is megszervezd a páciensek ellátását és elhódítsd a betegeket a konkurencia orra elől.



A Theme Hospital nagyon jó. Senki nem fog mellette ölbe tett kézzel ülni, mert még a grafikai humor kiélvezésére is kevés idő jut. A vidám felszín mögött pedig agytornáztató program lapul. Hiába, a Bullfrog neve fémjelzi a Theme Hospital-t. Kíváncsian várom, lesz-e folytatás.

Lily

Norse by Norsewest

Kapaszkodjatok meg, mert fantasztikus hírem van: a viking

trio visszatért! Igen, mindannyiunk kedvencei ismét ringbe szálltak! A Lost Vikins hősei, Erik, Baleog és Olaf megmenekültek ugyan a gonosz idegen karmai közül, ám megpróbáltatásaik még korántsem értek véget. Felturbózott felszerelésükkel ismét nagy kalandok előtt állnak, rengeteg világot kell hogy felderítsenek, mielőtt megtalálnák az őket hazarepítő időgépet. Többek között szembetalálják magukat Fanggal, a vérfarkassal és egy félelmetes, Scorch névre hallgató, tűzokádó sárkánnyal. Meglepő módon e két lény azonban nem ellenük, hanem mellettük áll harcba a rengeteg új ellenféllel szemben.

Ebben a részben a csapatmunka még hangsúlyosabbá válik, és a hősök tárgyait is kissé felerősítették. Baleog nem csupán közvetlen közelre tud ütni, hanem látszólag elérhetetlen ellenfelek megsemmisítésére is képes. Olaf csudapajzsa pedig képes tulajdonosát egészen apró méretűre zsugorítani, majd eredeti méretére növelni. Erik ugrándozása is szárnyakat kapott, és rakétacipőiben képes hihetetlen magasságokba felrúgni magát!

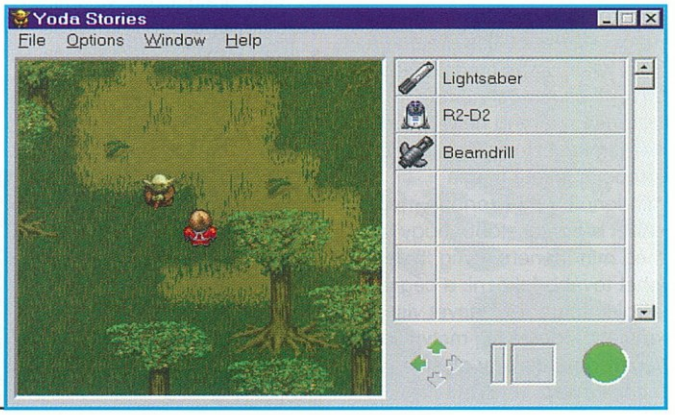
A több mint harminc pályás program egy vagy két játékos számára nyújthat kikapcsolódást. Csak rajtad áll, megtalálják-e az elveszett viking fivérek a szeretteikhez vezető utat téren és időn át! Szerintem senkit nem kell győzködnöm; miért ne segítenél nekik, ha ezzel felejthetetlen órákat tölthetsz egy remek program mellett.

Lily

Yoda's Desktop Adventures

Körülbelül egy évvel ezelőtt a LucasArts kihozta az első desktop adventure játékát, mely kifejezetten a fiatalabb korosztályt célozta meg. Az a rész a híres archeológus egy kalandját dolgozta fel, kicsit leegyszerűsített grafikai megoldásokkal. Lehet, hogy a felnőttek egy kicsit elnézően mosolyogtak a programon, de a program a célnak pontosan megfelelt. Nem akartak mást, mint a kicsiket szórakoztatni. A Star Wars univerzum már több mint 20 éve vadítja meg az embereket, szerte a világon. Nincs még egy ilyen (nem Del, a Star Trek csirke a Star Wars-hoz képest) világ, amely ennyi rajongót szerzett magának ilyen rövid idő alatt. A játékban tulajdonképpen nincs más dolgunk, mint az X-wing-ünkkel bolygóról-bolygóra szállni és a Yoda által adott küldetéseket teljesíteni. Az ellenfeleink minden bolygón másfélék lesznek. A normál rohamosztagosok szinte mindenféle környezetben megtalálhatók, de a wampa lények csak a jégbolygókon fordulnak elő. A harc és a kaland elemek egyaránt megtalálhatók. Kezdetben csak egy fénykarddal vagyunk felszerelve. Az energiaellátása azonban csak korlátozott, ezért nem árt ha gyorsan beszerzünk egy sugárpisztolyt is a szablya mellé. Egy halom egyéb tárgyat is beszerezhetünk, mint például R2, aki mindenről ad egy halom információt. Nem hiszem hogy a Yoda lenne az év kalandjátéka, de ennek ellenére kellemes szórakozást fog nyújtani a fiatalabb korosztálynak. E rövidke kis demo alapján azonban még az is lehet, hogy az idősebbek is megszeretik.

Mocsy



NBA JAM Extreme

Az NBA JAM eredetileg egy igen népszerű arcade kosárlabdajátékként kezdte pályafutását a játéktermekben. Természetesen nem kerülhette el, hogy konzolos, majd PC változat készüljön belőle, melyek elég kellemesre sikeredtek, és egészen megközelítették az eredetit. A siker folytatást kíván recept szerint álltak neki a programozók a folytatás, az NBA Jam Extreme elkészítésének. Számos új ötletet és gag-et szedtek össze és összehozták a játékot, ami sajnos nem váltja be a hozzá fűzött reményeket. A leckét az év elején megjelent NBA Live 97 adta fel: gyönyörű és gyors 3D grafika, jó játszhatóság és kiváló hangulat jellemezte. Ezekután az NBA Jam is "logikusan" egy pseudo-3D nézetet kapott, elég elnagyolt poligonos 3D játékosokkal. Ami nagyon furcsa, hogy miért kellett lehagyni a játékosok árnyékát, ami a PSX verzióban még benne volt- így a lepattanók szedése a sötétben tapogatózás. A pályát elég magasról látjuk, ami nem lenne baj, de ennek közepébe "dobták" a

nagyméretű eredménykijelzőt, ami viszont elég zavaró. A játékosok animációit kibővítették többek között mintegy 30 féle új

zsákolással, de az új ünneplések elég idétlenek lettek. Újabb gag-ek is kerültek a programba, melyek egy része nem rossz, de van egy, ami hosszabb távon inkább idegesítő: ha egy játékos homályt dob, akkor a labda átalakul egy fekete téglává. Ez még mezőnyben, és egy átlagos játékos esetén viszonylag vicces, de egy nagy sztár hárompontos kísérleténél már nem annyira humoros, mint inkább fájdalmas. A kommentár nem lenne rossz, ha nem lenne olyan pontatlan. Nem tudom, lehet, hogy csak az én elvárásaim voltak túl magasra helyezve, de én az NBA Jam Extreme-től többet, jobbat vártam. Azért próbálja ki mindenki a demot, hátha csak én nem vagyok vevő erre a humorra és játékmenetre.

Charlie

Project Paradise

A német Ikarion cég Commodore 64-en és Amigán volt ismert kiváló akciójátékai révén, de most PC-re is kihoznak néhány játékot. Ezek közül az első a Project Paradise, mely egy rendkívül élvezetes aktion adventure játék. A program a jövőben játszódik, ahol a multinacionális konszernek viaskodásból egy

cég került ki győztesen, mely megszerezte a teljes uralmat a Föld felett. Ezzel megszűnt a törvény és mindennemű biztonság- a rend helyét átvette a teljes káosz és pusztulás, és tombol a fekete mágia mindenütt. Ami azonban még ennél is borzasztóbb, hogy ez még mindig nem a vég, hanem lehet tovább fokozni: a cég a „Project paradise“ nevet viselő kutatáson dolgozik, melynek végeredménye egy olyan technika lesz, mellyel teljes bolygókat lehet elpusztítani. Itt lép be a képbe a játékos kis kommandója, mely három emberből áll: egy harcosból, egy hacker-ből és egy mágusból, akik között bármikor átválthatunk a játék során, és a feladatok is csak hármójuk aktív közreműködésével és együttműködésével oldhatók meg. A Project Paradise-ban 8 nagy pálya van, melyek elég hosszúak és kimerítőek. A játékban előrehaladva egyre többféle fegyver áll kommandónk rendelkezésére: eleinte csak pisztollyal küzdhetünk, de később találunk puskát, gránátokat, rakétavetőt és nagy erejű lézert, valamint számos varázslatot a mágus számára, mint pl. fagyasztás, tűzlabda, tűzeső és gyógyítás. Az ellenfeleink is egyre keményebbek lesznek idővel-

míg eleinte csak sima lézerfegyveres őrökkel találkozunk, addig később óriásrobotok, mutánsok és ellenséges varázslók is utunkat próbálják állni. Néhány ellenfél igen ötletes: ilyen pl. egy bohóc kinézetű robot, mely kihúzott ütőszegű bombát visz a kezében és követ minket, stb... A játék viszont attól lesz igazán kellemes, hogy számos puzzle vár minket: az ajtók csak megfelelő kóddal vagy kapcsolóval nyithatók, számos csapda lett elhelyezve, és az eleve nagyméretű pályák design-ja átgondolt és izgalmas. A puzzle-k megoldása többnyire a hacker feladata, aki átlátja, hogy milyen kapcsoló milyen ajtót nyit, és ő oldja meg az egyéb rejtélyeket. A harcos sajátossága, hogy egyes helyeken fel tud kapaszkodni a csövekre, így elérhetetlennek tűnő helyek is megnyílnak a csapatunk előtt. A mágus többnyire az ellenséges varázslók ellen hatásos, és csak ő látja csapatunkból a tűzokádó sárkányokat, amiket fagyasztással lehet legkönnyebben hatástalanítani. A játék nagy újítása, hogy a játékost felülnézetből mutatja, és alatta 360 fokban szabadon forgatja a tájat. Az irányítás eleinte éppen ezért szokatlan lehet, de pár perc alatt megszokja az ember, és utána már nem zavaró, sőt. A grafika

egy P120-on SVGA-ban kicsit lassú, de VGA-ban teljesen folyamatos a scroll, és ott is nagyon jól néz ki a játék. A Project Paradise az akciójátékok kedvelőit hosszú napokra a monitor elé tudja szegezni izgalmas küldetéseivel, és a non-stop akcióval. Miután elég sokat játszottam a Project Paradise-zal, eléggé kíváncsian várom az Ikarion következő játékát, a Demonworld-ot, mely egy akciódús fantasy-stratégiai játék lesz.

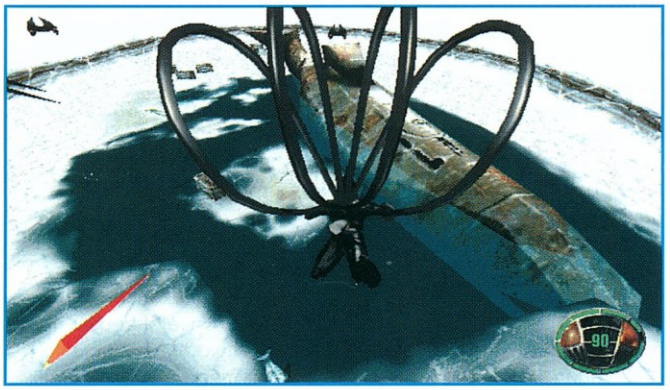
Charlie

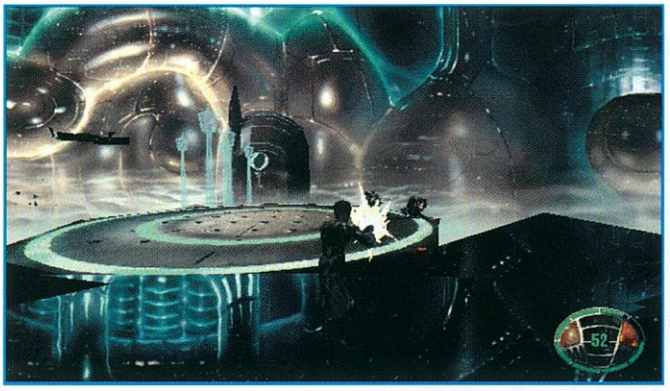
MDK

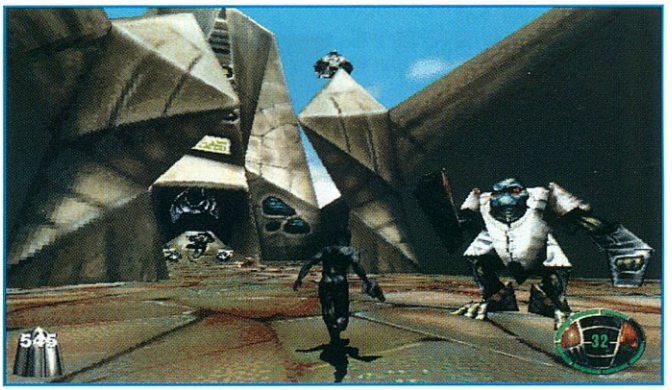
A Shiny Entertainment az Earthworm Jim 1 és 2 című játékával vált világszerte ismertté. A játékot sajátos humor jellemezte, mely egyúttal egyedülállóvá is tette a platform-játékok kategóriájában. A cég most megjelentetett játékával, az MDK-val egy újabb játék kategória meghódítására tör a 3D akciójátékokéra. Az Earthworm Jim-ben megismert őrületes poénok szerencsére itt is fontos szerepet kapnak. A történet szerint 1999-ben egy Günter Glut nevű őrült figura hatalmas fúróvárosok és monster-hadak felhasználásával uralma alá akarja vonni a Földet. Ez ellen csak egyvalaki tehet valamit, Doctor Fluke Hawkins, a zseniális feltaláló. Néhány évvel ezelőtt a világűrbe repült egy ötnapos útra egy kutatás érdekében, de kinn rekedt. A szörnyű eseményeket fentről látva érzi, hogy tennie kell valamit. Leküldi hát barátját, Kurt Hectic-et (azaz) minket, és egy genetikusan előállított kutyát, Max-et, hogy helyre tegyék ezt az elvetemült Günter gyereket, és leneveljék az olyan káros szokásokról, mint pl. a Föld leigázása. Az utunkon magunkkal visszük professzor barátunk legújabb találmányát, a sisakunkba szerelt speciális célzó-készüléket, mely 100-szoros zoom-ra képes anélkül, hogy a kép pixelessé válna. Egyes helyzetekben ez kiválóan alkalmazható arra, hogy az ellenfeleket távolról, ügyes orvvadászként leszedjük. A játék 6 nagy pályát tartalmaz, egy-egy Mining City-t, melyeken belül összesen 60 helyiség van. Ezek design-ja nagyon eredeti lett: hatalmas termek épületekkel telerakva, sok-sok platform, puzzle-k, minden adott, ami egy jó akciójátékhoz kell. Az ellenfelek állítólag olyan AI-vel rendelkeznek, mely alapján különbözőképpen reagálnak a cselekedeteinkre a beállításuknak megfelelően (egyik őr megtámad, míg a másik nem nyit ránk tüzet, és vészhelyzetben értesítik egymást, úgyhogy nem nagyon érdemes mindig teljes mellszélességgel nekirontani az ellenfeleknek- sokszor meg kell próbálni előbb trükközni). Az MDK fantasztikus hangulatához az eredeti pálya design-on, gag-ek egész sora mellett erőteljesen hozzájárulnak a hangeffektek és a bombasztikus zene. Egyes helyeken pergő, indulószerű háttérzene szól, míg máshol mókás dallamok kísérik felfedező utunkat. A játékból van DOS-os és Win95-ös változat is, és lesz hozzá patch 3D gyorsító kártyákhoz is. A grafika 640x480 felbontású és 256 színű, és ami meglepő, hogy már egy 100 MHz-es Pentium-on is nagyon gyorsan fut.

Összességében az MDK egy nagyon jó akciójáték PC-n. Végre megint született valami eredeti játék, ami nem a megszokott séma szerint készült, hanem számos meglepő fordulattal lepi meg a játékost.

Chalie







Blood

...I live again... kezdődik a legújabb Doom klónok egyike, miközben egy kőszarkofág fedele sejtelmesen félrecsúszik. Hát igen, ebből sosem elég. Csak mikor az ember már megcsömörlik a sok 3D-s ticsung gamétól, akkor lesz elege egyszer s mindenkorra. Persze lehetnek kivételek...

A Monolith fejlesztőcsapat is a híressé vált 3D Build Engine-t választotta (Duke Nukem 3D), pontosabban annak egy kissé továbbfejlesztett változatát. Ez a rendszer a Duke és a Quake között határozható meg, hiszen még nem valódi 3D-s, és az ellenfelek is sprite-okból vannak, de pl. van már benne átlátszó víz (láthatjuk a medence alját).

A 3D Build Engine egyébként forradalmasította a Doom klónok készítését, hiszen jó pár fejlesztőcsapat megvásárolta ezt a 3D-s fejlesztőrendszert, és hát szépen lassan jönnek is a játékok (Exhumed, Redneck Rampage, stb...). Ezek után pedig már csak a kedves felhasználókon múlik minden, azaz hogy megveszik avagy nem veszik meg az adott stuffot.

A Blood kissé igénytelenül bután megválasztott címe mögött első látásra igen egyszerű game lakozik. Aki nekivág a shareware változat végigjátszásának, annak az elején keményen kell türtőztetnie magát, hogy ne lépjen ki belőle és ne törölje le abban a szent pillanatban. Ugyanis a hasonló kategóriájú játékokhoz képest igen nehéz. De ha kitartó, akkor a későbbiekben már abba se akarja hagyni. A játék pályáról pályára magával ragadja az embert, és szinte mindig újat mutat. Akadnak benne igen jópofa poénok is, amiket sokszor csak a figyelmesebb játékosok láthatnak meg. Ilyen pl. az Elvira falinaptár, amit a második pályán, a kocsma konyhájában találhatunk meg. Ez persze csak egy kiragadott részlet a sok poén között. A legtöbb felett talán még én is átsiklottam.

A sztori egy kissé kusza, mindenesetre nem szokványos. A játékban egy olyan figurát alakítunk, aki kapott egy utolsó sanszot, hogy kijavítsa, amit korábban elcseszett. A túlvilági sötét istenség, Tchernobog egyik (átcseszett) szolgájaként a Földet uralhatjuk majd, de semmi kedvünk hozzá. Miután szerencsésen reinkarnálódtunk, meg kell keresnünk hasonló sorsú „társainkat" (név szerint Ishmael, Gabriel, Ophelia), és közös erővel szembeszállni Tchernobog-gal. A shareware verzió utolsó pályáján meg is találjuk egyiküket megfeszítve – egy szürke Gargoyle társaságában, aki nem nézi jó „szemmel" tényked esünket. A lényeg persze az, hogy mindent és mindenkit le kell mészárolnunk aki az utunkba kerül. De hát ez egy ilyen játék.

A fegyverarzenál kitalálása nem volt nehéz, hiszen jócskán akad példa korábbról. A Dark Forceshez hasonlóan jó néhány fegyvernek itt is kétféle tűzmódja van. Ezek ráadásul tényleg remekül használhatók a különféle helyzetekben. A shareware verzióban hatféle fegyverrel nyomulhatunk: Pitchfork (vasvilla), Flare Gun (jelzőrakéta kilövő - a legjobb), Sawed-off Shotgun (lefűrészelt csövű vadászpuska), Tommy Gun (Thompson's dobtáras gengszter-géppityu), Dynamite Bundles (dinamit - nagyon kúl), Incinerator (azaz napalm „vető"). A végleges verzsönben (verzióban) lesz Remote (távirgás) és Proximity (közelségérzékelős) Detonator, Voodoo Doll (vudu baba??? hát ez hogyan fog működni???), Aerosol Can (PB gázos hajlakk+zippo), Tesla Cannon (á lá Thunderbolt from Quake) és Life Leech (életerő-szívó from Hexen).

A tárgyak között is sok az ismerős, pl. a Doctor's Bag 100 egység Health-et ad akár részletekben is, a Reflective Shots az ellenfelek skúlóit veri vissza, stb... Háromféle páncél létezik: Body a fizikai, Fire a tűz és Spirit Armor a spirituális támadások ellen.

Az ellenfelekből is csak néhányat mutat meg a butított verzió. A normál zombik gyík ellenfelek, de a nevük ellenére igen gyorsak. A patkányokon twistelni kell, a denevérekre meg ügyet sem kell vetni. A Cultist-ok (barna csuhások shotgunnal) és a Fanatics-ok (fekete csuhások Tommy gunnal) igen pontosan céloznak és dinamittal is fel vannak szerelkezve. A Gargoyle-ok és Stone Gargoyle-ok keményebb ellenfelek, de az Incinerator egyetlen lövésétől bedájolnak (meghalnak). Várhatóan lesznek még durvább ellenfelek is, bár én egyetlen porcikámmal sem kívánom őket.

A grafikai megvalósítás igen kellemes, és sok eredeti ötlettel is találkozhatunk a játék során (a vonatos rész plö nagyon tetszett, meg a villámcsapás a fába is). A teljes változatot mindenesetre végignyomom majd. Persze semmi sem biztos, csak egyetlen dolog... a vér folyni fog...

SAKMAN

Sandwarriors

A címszereplő játék első látásra az innen-onnan összelopkovic kategóriába sorolható. Tény, hogy a számítógépes játékprogram műfajban elég nehéz újat kitalálni – szinte képtelenség. Persze ez nem feltétlenül jelenti, hogy rossz játékkal állunk szemben, csak esetleg kissé furcsa szájízzel játszunk vele. Ez olyan dezsavü érzés.

A Sandwarriorsban futurisztikus elemek keverednek az ókori egyiptomi kultúrával. Ez még nem is lenne rossz, de erre már ott volt a Stargate c. film. Tehát a piramisok funkciójára már volt egy magyarázat, és most itt jön a következő.

Az egykor virágzó Tawy bolygót két birodalom osztja ketté. A déli féltekén a Horus Császárság, az északin pedig a sötét Set Ház Birodalma kormányoz. A bolygót ökológiai katasztrófa veszélyezteti. A két birodalom véres harcot kezd az egyetlen elérhető távolságban levő lakható bolygó kolonizálása érdekében. Ez persze nem más, mint szeretett planétánk, a Föld. A Nílus völgye rövid időn belül véres hadszíntérré változik. A harc földi idő szerint kr.e. 6225-ben kezdődik, mikor Horus elhatározza, hogy bosszút áll apja árulóin és gyilkosain, a Set Házon. Generálisai és papjai vezetésével, valamint az Osiris Ház elit pilótái segítségével háborút indít ősi ellenségei ellen. Az Osiris Ház egyik elit pilótája szerepét ölthetjük magunkra, és csatába szállhatunk az ősi Orion technológia alapján épített vadászgépeken a Set Birodalom ellen. Persze ezt a technológiát Set-ék is ismerik...

A demoban látott képek alapján egy küldetésekre osztott, karrierorientált repülős, szimulátor – lövöldözős játékkal van dolgunk. Véleményem szerint a szimulátort felejtsük el, s inkább egy egyszerűbben irányítható, de mindenképpen populárisabban emészthető akciójátékkal van dolgunk, némi keretsztorival megspékelve. A demo bemutat jó néhány épületet mind a saját, mind az ellenséges oldalról, valamint a repülhető gépek és a rájuk pakolható fegyverzet egy részét. A rögzített csatajelenetek is egyértelműen bizalomgerjesztőnek hatnak. Az előzetes alapján szerintem bátran bizakodhatunk, hogy egy átlagosnál jobb játékkal lep meg minket nemsokára a Gremlin. Csak nehogy a TF vs. XW lesöpörje.

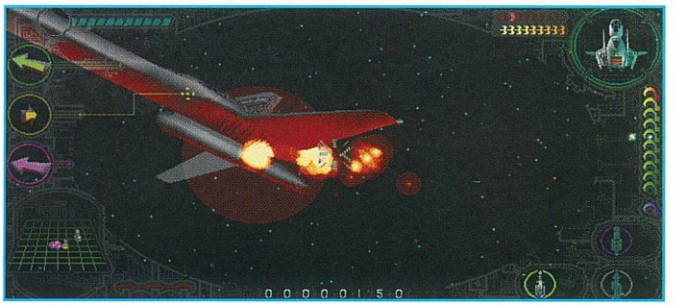
SAKMAN

Darklight Conflict

A Darkening decemberi megjelenése óta űrszimulátorok terén elég nagy a csönd – már amennyiben a gyenguska Battlecruiser 3000AD-t nem számítjuk ide – így éppen itt volt az ideje, hogy valaki előrukkoljon valami komolyabb alkotással. Az igazat megvallva persze jelen szituáció nem éppen a legkedvezőbb az ilyen stílusú játékok megjelentetésére – hiszen mindenki az Xwing vs. Tie Fighter-re izzít –, de az Electrocic Arts védőszárnyai alatt készülő Darklight Conflict lehet, hogy még így is a tuti befutók között fog szerepelni.

Alapfelállás szerint a játékban egy emberi pilótát személyesítünk meg, aki két idegen faj konfliktusába kényszerül beleszólni (úgymond az ő vállán nyugszik a háború sorsa). A programot meglepően gyors 3D rendszerrel vértezték fel, így a sebességgel abszolút nem lesz problémánk még SVGA-ban sem (legalábbis Pentiumon). Amennyire én meg tudtam állapítani, nyolc-tíz kisebb-nagyobb hajó együttes jelenléte esetén sem lassult a játékmenet, sőt, nagyobb robbanások hatására sem esett vissza a framerate. A látvány ugyancsak magáért beszélt, az ellenséges hajóktól elkezdve egészen a különböző lövedékekig minden lenyűgözően festett. Az egyetlen apró negatívum, hogy a játéktér mindössze szélesvásznú, de nem tartom kizártnak, hogy a végleges verzióban ezen is lehet majd változtatni. A programban szereplő 50 egynéhány küldetés mellett egy rakás multiplayer pályán is szerencsét próbálhatunk együtt és természetesen egymás ellen is. A megjelenés május elején várható.

Del



Comanche 3

Ugye mindenki emlékszik még a jó öreg Comanche-ra, szegény PC-nk első igazi erőpróbájára? Az első programra, mely – legtöbbünk felháborodása és megrökönyödése ellenére – csak „iszonyatos mennyiségű", 8 MB RAM megléte esetén volt hajlandó elindulni? A játékra, melynek nem volt elegendő szeretett 386-os processzorunk teljesítménye, és egyedül Oldman 486 DX66-os (!) gépén futott úgy, hogy a Csokiban (Csokonai Műv. Ház) péntekenként mindenki az ő háta mögött csöpögött elképedve az „iszonyatos" sebesség láttán... Mindmáig fülemben csengenek akkori szavai: „ugyan már srácok, miért sírtok annyit, nagyon jó kis sebessége van ennek a Comanche-nak...". Na igen, már akkor is neki volt a legjobb gépe a környéken. Olyan az egész mintha tegnap történt volna, pedig ha jobban belegondolunk, azóta lassan már több mint négy év is eltelt.

Eközben persze a programot fejlesztő Novalogic-ék sem tétlenkedtek, és így valamikor nyár elején számíthatunk az azóta már klasszikusnak számító helikopterszimulátor harmadik, pontosabban hármas számmal ellátott verziójára. Valójában persze csak a második részről van szó, de mivel a cég időközben kiadta az eredeti változat egy picit felcsicsázott, multiplayer opcióval ellátott változatát (melyben már orosz oldalról is szerencsét lehetett próbálni), úgy gondolták, hogy az új technológiával készülő új Comanche-ot már a hármas szám illeti meg.

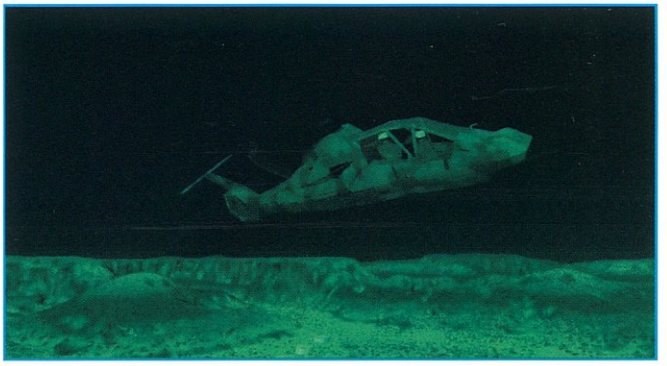
Ha már szóba hoztam az új technológiát, érdemes pár szó erejéig itt is elidőzni. Az eredeti Comance sikerét az úgynevezett Voxel SpaceTM technikának köszönheti, amely valójában 3D pixelek alkalmazását jelenti. Ez a megoldás valóban igen gyors és látványos mozgást tesz lehetővé, nagy hátránya azonban, hogy a távolból aprónak tűnő pixelek közelről hegynyi méretűre nőnek. Földközeli repülés esetén tehát – Sorell szavaival élve – „egy Duplo királyság" körvonalai bontakoznak ki előttünk, mely finoman fogalmazva is igen kiábrándító (feltehetőleg a 3D rendszer ezen utóbbi negatív tulajdonságának „köszönhető" az is, hogy az egyébként nagyon jó „Armored Fist" közel sem lett akkora siker, mint azt eredetileg sokan gondolták volna). A Novalogic fejlesztői szerencsére még időben felismerték a problémát, és így a Voxel Space 2TM már kifejezetten a grafikát helyezi az előtérbe.

A Comanche 3 látvány szempontjából kétségtelenül

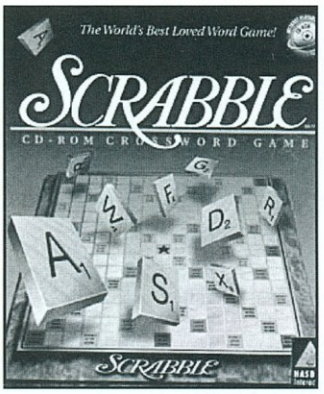
valami olyasmi lesz, amiről eddig csak álmodhattunk, a sebesség kérdése azonban nagyon úgy fest, hogy ezúttal is a problémás kategóriába tartozik. Kicsit olyan érzésem volt a játék megtekintése alatt (még tavaly az E3-n), hogy a történelem ezúttal is megismétli önmagát. A látvány lenyűgöző, a megfelelő sebesség eléréséhez azonban (maximális felbontás és részletesség mellett) olyan processzor kell, ami ugyan a fejlesztés fázisán már túljutott, de jelenleg még sehol sem gyártják... A 16MB RAM ugyancsak a minimális követelmények között szerepel, azaz 24MB alatt nem érdemes nagyon kísérletezni. Talán ezúttal is egy jó gyorsítókártya jelenti a megoldást, bár jelenleg nem tudok róla, hogy készülne e 3Dfx vagy egyéb patch a programhoz.

Szerencsére a részletességet és a felbontást kedvünkre állítgathatjuk a programban, függetlenül attól, hogy a CD Gurun lévő demo nem játszható. Ez egyébként remek módja annak, hogy eldöntsük, egyáltalán érdemes-e a Comanche 3-ra beruházni, avagy inkább egy új processzorba fektessük pénzünket. A játék egyébként maximálisan a U.S. Army támogatásával készül (fogadjunk, hogy az ő gépeiken nem szaggat a program...), ami a mi szempontunkból azért fontos, mivel helikopterünk műszerezettsége nagyon hasonlít az egyébként még mindig kísérleti stádiumban lévő igazi Comanche műszereihez. Magáról a játékról annyit érdemes tudnunk, hogy négy hadjáratban vehetünk részt, és ellenben az első résszel, ezúttal már a komolyabb szimulátor rajongók igényeit is szem előtt tartották (azaz ha akarjuk, az ész nélküli lövöldözés mellett a programnak inkább a szimulátor jellege domborodik ki). Mindent összevetve a Comanche 3 szinte biztosan nagyon jó játék és hatalmas siker lesz, sőt, az sem kizárt, hogy a végleges verzió akár még gyorsabb is lesz a most bemutatásra kerülő demonál. Ha pedig mégsem, legfeljebb ismét elmegyünk Oldman-hez tátani a szánkat...

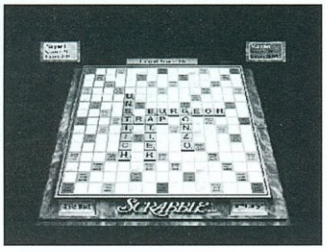
Del

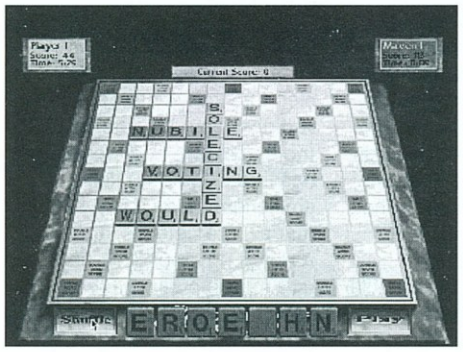


Scrabble



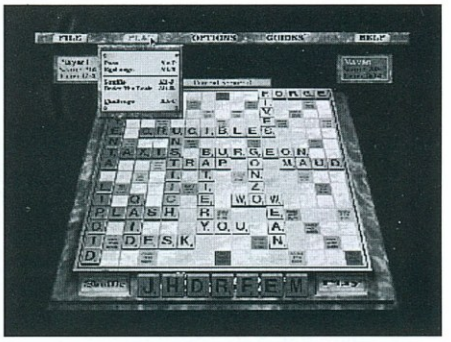
Talán a legismertebb hagyományos vetélkedő szintű logikai játék került most kiadásra a Hasbro színeiben. A nálunk is annakidején kedvelt Játék a betűkkel futó televíziós vetélkedő számítógépesített verziója sokban megegyezik az ismer játékkal, azonban vannak eltérések is. A pályán extra köveket is elhelyez a program, melyek többszörös értékkel játszanak szerepet a szavak kirakásánál. Egyébként a már szokásos módon folyik a játék, azaz a megkapott betű halmazból kell kialakítanunk olyan szavakat, melyek

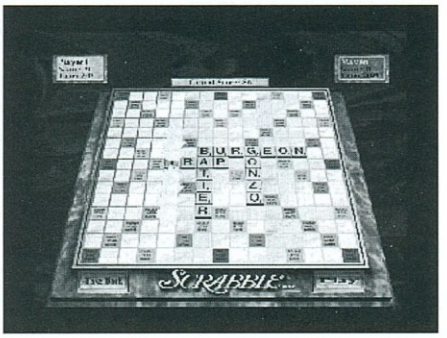




illeszkednek a táblán lévő szavakhoz. Ha elfogynának a rendelkezésre álló betűk akkor bizony baj van, mert csak akkor kapunk új betűt (helyesebben akkor választhatunk egyet), ha sikeresen kiraktunk valamit. Mindenképpen szót érdemes ejtenünk a game grafikájáról és hanghatásairól, ami nagyon kultúráltra sikeredett, nagyon jól illeszkedik a játék hangulatához. Külön érdekesség az animáció a játékban. Sajnos egyetlen negatívum említhető meg a játékkal kapcsolatban, méghozzá természetesen az angol nyelv kötelező használata, sajnos nincs módunk feltölteni a játék adatbázisát magyar szavakkal, így csak ékes angol nyelven folyhat a játék. Ennek ellenére kimagasló a játék megvalósítása, érdemes rászánni egy kis időt.

Bear™



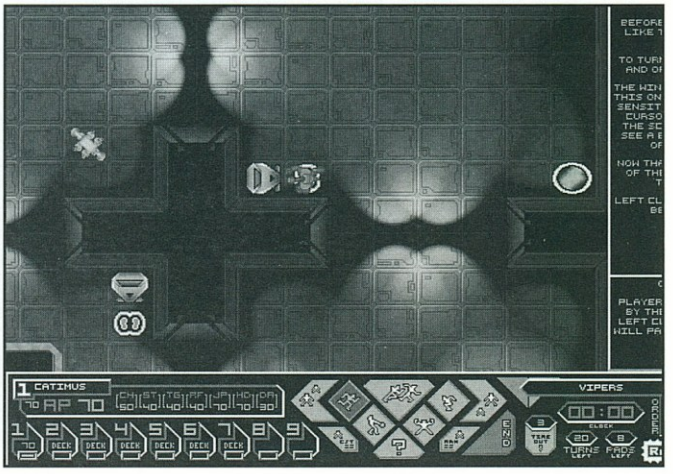


Crush Deluxe

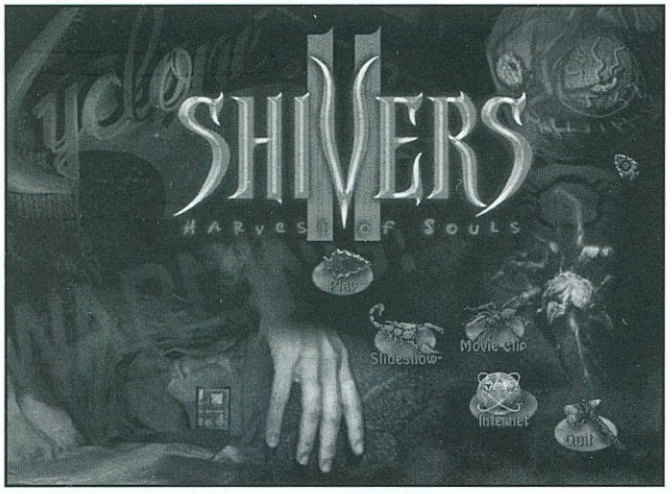
Annak idején a Speedball Amigán eléggé felkavarta az érzelmeket. Volt aki imádta, volt aki utálta, de közömbös senki sem tudott lenni irányába. Az utóbbi években azonban nem volt ilyen jellegű játék. Ezt az űrt próbálja meg betölteni a Crush!. Nem kell azonban megijedni, nem valami elvadult sportjátékról van szó, hanem egy felülnézeti, táblás, körökre osztott stratégiai sportjátékról. Ezzel a felsorolással azt hiszem minden lényeges információt elmondtam a demo-ról. Egy kis labdát kell az ellenfél hálójába bejuttatni, ami csak első olvasásra tűnik könnyűnek. Nem elég, hogy az összes ellenfél rajtunk akarja kiélni szadista hajlamait, de még a labda is önállósítja magát néha, lábakat növeszt és elkóborol. A szabályokból igazán sokat nem sikerült megértenem, de az biztos, hogy nem lesz egy kispályás feladat. Az ellenfelek minden eszközt bevetnek a siker érdekében, még a halált okozó sportszerűtlenségtől sem riadnak vissza. Természetesen nem maradhatott ki a multi-player üzemmód sem a programból, úgy látszik minden cég ebben látja a siker zálogát. A felsoroltakon kívül lesz persze még liga és játékosmenedzselés is, de azt hiszem, hogy én már ilyen mélységekig nem fogok belelendülni a játékba.

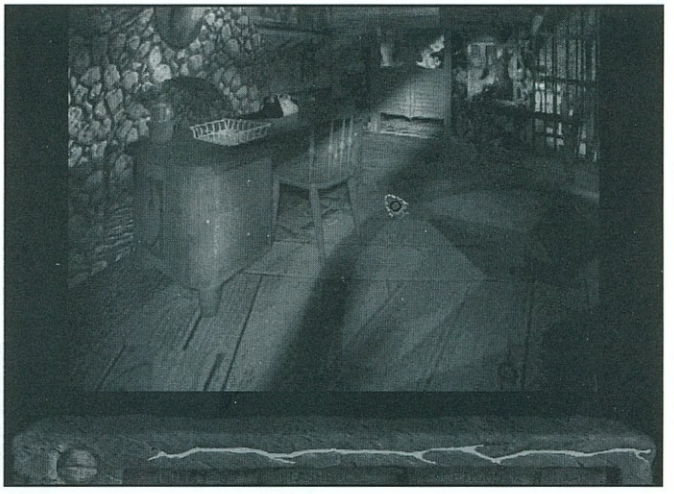
A csapatok nyolc faj tagjaiból állhatnak össze, ezek lehetnek akár emberek, gyíkok és más fura idegen lények. Ha elég ügyesek vagyunk és sokáig életben maradnak az embereink, akkor még akár speciális tulajdonságokat is magunkra szedhetünk. Első ránézésre tehát nem voltam teljesen elájulva a dologtól, de lehet, hogy ismét bennem van a hiba, ki tudja?

Mocsy



Shivers 2





Körülbelül egy évvel ezelőtt már volt szerencsém a program első részéhez. Akkor nem voltam különösképpen elájulva a minőségtől. Előre le kell szögeznem, hogy most sem. Valahogy nem fekszenek nekem ezek a renderelt, művis, puzzle-s vackok. Mindig is sokkal többre tudtam értékelni egy igazi, vérbeli grafikus adventure-t. A Sierra azonban úgy látszik, hogy másként gondolja ezt a dolgot, hiszen nem egészen egy év elteltével ismét próbálkozik egy ugyanolyan jellegű programmal. (Inkább a Krondor folytatásával iparkodtak volna ennyire.) A hírek szerint persze ez a második rész sokkal szebb és jobb lesz, mint az első. A készítők több mint 40 óra tiszta játékidőt jósolnak, még a tapasztaltabb kalandjátékosoknak is. Vegyes érzelmekkel indítottam el a programot, de rögtön az első másodpercben kellemes meglepetés ért. Teljesen szabadon lehetett mozogni a szereplővel. Persze nem úgy, mint mondjuk a Quake-ben, de azért az érzés így is remek volt. A játék stílusát tekintve inkább a horrorhoz áll közelebb. Valahogy számítógépen mindig is rühelltem ezt a stílust. Más mondjuk, hogy egy zombi felkenődik a falra egy jól irányzott rakéta után, de ezekben az interaktív bigyókban inkább röhögni van kedve az embernek és nem vacogni. Erre a legjobb példa a Sierra másik horror sorozata, a Phantasmagoria. Még Del is, aki köztudottan patronálja ezt a stílust (majd kinövi), elkeseredett a látottaktól. A grafikával azt hiszem nem lesz senkinek semmi baja a Shivers 2-ben. Ugyanaz a félelmetes SVGA felbontás jellemzi, mint az első részt. A zenei részt egy valódi rock banda adja, de a nevüket sajnos nem tudom, mivel nem igazán vagyok járatos ebben a műfajban.

Nem hiányozhat persze a játékból a több órányi mozi sem, most a változatosság kedvéért gyufás skatulya méretben (persze ha valami minőséget is akarunk). Az interaktív mozik jó szokásához híven itt sem maradhat el a többféle befejezés. Ha minden igaz, akkor három teljesen különböző vége feliratot láthatunk! A puzzle-k számában sem akartak elmaradni az első résztől. Ebben az epizódban már 50 idióta rejtvénnyel kell megküzdenünk a továbbjutás érdekében. A történetről azonban egyelőre még nem sikerült semmit sem megtudnunk, bár az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy nincs olyan ember a szerkesztőségben, akit ez a legcsekélyebb mértékben is érdekelne. A demo egy elhagyatott rendőrőrsön játszódik, ahol egy ősi indián talizmán-varázsbot van elrejtve (hol is lenne máshol).

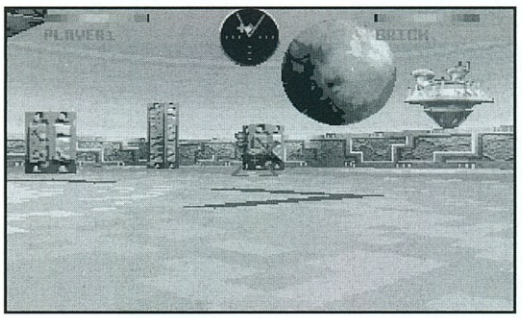
Itt kell kavarnunk, és egy elég fura kártya-memóriajátékot végigcsinálni. Az érdekesség (no meg azért, hogy teljen a hely) kedvéért meg kell említenem, hogy a Shivers 2 már az Interneten is játszható. A dolog úgy működik, hogy a már meglévő feladványokat otthon házilag átbuheráljuk és a hálózaton keresztül eljuttatjuk minden játszani vágyó emberkének. A nagy távolság miatt még attól sem kell tartanunk, hogy esetleg megvernek érte.

A fentiekből gondolom kiderül, hogy elég pesszimistán állok ehhez az alkotáshoz. Lehet, hogy tévedek (bár ez az utóbbi időkben nem szokott előfordulni), de az első rész tapasztalataiból kiindulva nem fogom tövig rágni a körmeimet a megjelenésre várva.

Mocsy

Battle Sport

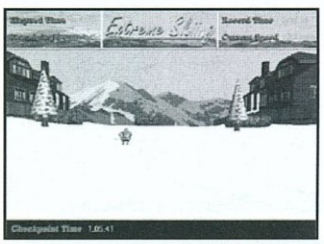
Az Acclaim új játékának demója egy jövőbeli világba kalauzolja a játékost, ahol a nézők egy új sportágra, a címben is szereplő BattleDome-ra őrjöngenek. Ez a sportág a mai trendeknek megfelelően igen harcias, mondhatni halálos. Két hover tankban ülő versenyző küzd egymással azon, hogy egy nagyméretű lebegő labdát (puck) a kocka alakú kapuba lőjön. Persze a gólszerzés mellett a másik ebben való megakadályozása és megsemmisítése is kiváló cél lehet, erre pedig széles fegyverarzenál (gépágyú, rakéták, stb.) és pickup-ok, mint pl. blind, és fagyasztás állnak a játékos rendelkezésére. Remélem mindenkinek az érdeklődését felkeltette ez a rémisztően érdekes új sportág... A demo szerint 50 féle teljesen különböző arénában 10 ellenféllel küzdhetünk meg. A játék ismertetője gyors, textúrázott 3D grafikát ígért, melyet hoz is a program, csak hogyan... Az arénák elég kicsik a tankokhoz és azok sebességéhez képest, így a játék túl gyors, számomra egy állandó ide-oda repkedésnek és értelmetlen, minden gondolkodást mellőző lövöldözésnek tűnt az egész, nem is beszélve az állandó falhoz csapódásokról. A grafikus engine-hez visszatérve, az tényleg textúrázott poligonokat használ, de kis felbontásban, igen elnagyoltan. Egy ilyen jellegű játéknál nagyon fontos, hogy jó egyensúlyt találjanak a gólszerzés és a harc motívumai között- ez pedig a BattleDome-ban teljesen megvalósulatlan maradt. Egy ideig próbálkozik az ember, de igazán nincs motivációja a gólszerzésre, és arra, hogy hozzászoktassa magát a játékhoz. Remélem, hogy a végleges változatig még sokat javítanak a programon, mert lehetne ebből egy egész kellemes (bár nem forradalmi) játékot csinálni, de ahhoz szuperül megdesign-olt nagyobb méretű pályák, intelligens ellenfelek és egy kicsit részletdúsabb grafikus engine kell. Majd meglátjuk...

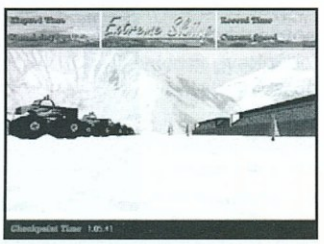


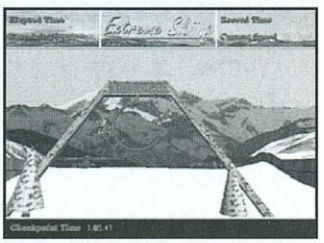
Charlie

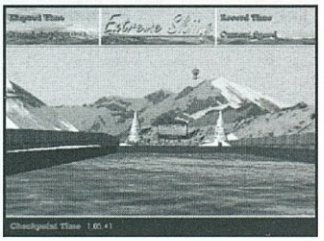
Winter Race 3D

Nem is tudom, hogy mikor volt már utoljára dolgom sí programmal. Talán még a boldog C-64-es időkben. Emlékszem még mennyit játszottam a Winter Games-szel és azzal a sí programmal, melyben a nyulak átfutottak előttünk a pályán. Aztán ott volt a Horace going to skiing is, mely mára már klasszikussá nőtte ki magát. Eltelt azonban néhány év, és a gépek fejlődésével már lehetőség nyílt egy olyan profi sí program létrehozására is, mely még a legkényesebb játékosokat is kielégít. Legalábbis ez volt a szándéka annak a cégnek, mely elkészítette az idei év egyik leglassabb játékát. Nem igazán akartam hinni a szememnek, amikor több mint másfél perc alatt töltötte be az első pályát. Ennél még kazettán is gyorsabb volt az adatáramlás. Aztán jött a második nagy pofon, a szaggatás. Lehetséges lenne, hogy egy Pentium 180-as 16 MB RAM-mal már elavult? Igaz ugyan, hogy nincs a gépemben még 3D gyorsítókártya, de semmi olyat nem láttam ezen a játékon mely arra kényszerítene, hogy rohanjak és vegyek egyet. A körítés tényleg elég szép, de maga a játékmenet elég silány. A pályán található akadályokat kell szépen kerülgetnünk. Szinte semmi extrát nem tudtam felfedezni. A felbontást levéve sem javult meg igazán a helyzet, mivel szinte semmi sem változott. A program érdekessége, hogy a legjobb időt beküldők között kisorsol a kiadó cég 500000 dollárt. Ennyiért akár még én is játszanék egyet, bár szerintem nem sok lelkesedéssel.







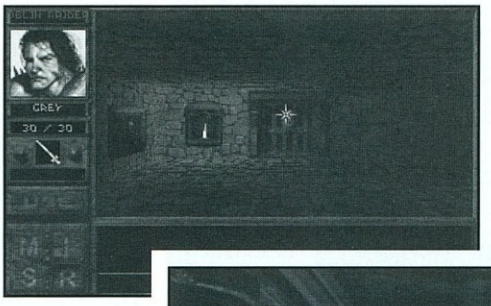


A végleges változatban egyébként lehet síelni, snowboard-ozni és bobozni. A helyszínek is elég változatosak lesznek, hiszen az éjszakai pályától kezdve a földalatti bob pályáig mindent kipróbálhatunk. Egyszer mindenféleképpen érdemes lesz megnézni, de azt hiszem, hogy másodszor már gyorsítókártya nélkül elég reménytelen a dolog.

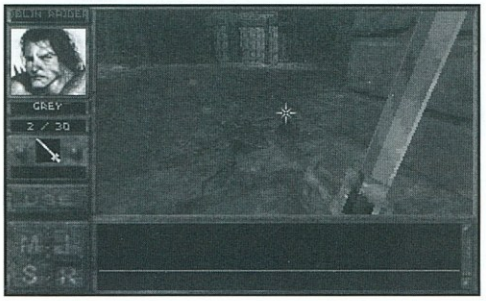
Mocsy

Descent to Undermountain

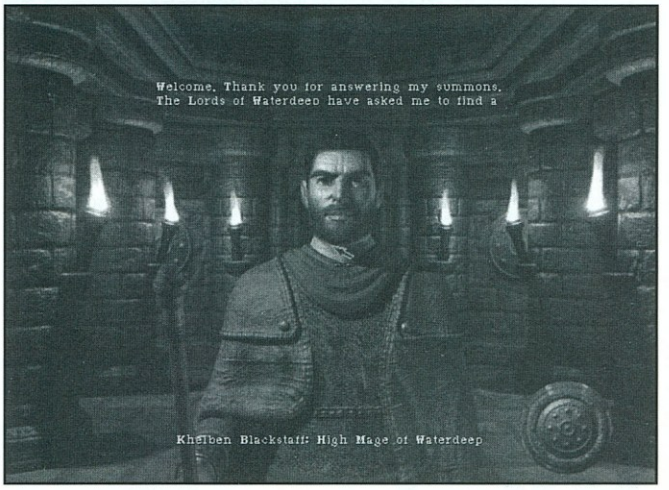
Az Interplay már elég sokszor bebizonyította, hogy komoly szerepet játszik a számítógépes világban. Erre a legjobb példa a tavaly nagy sikert aratott Stonekeep. Nem is tértek el a stílustól sokáig. A Descent engine-ét felhasználva megalkották a Descent to Undermountain-t, amely nem más, mint egy fantasy szerepjáték. Sajnos ismét csak egy egykarakteres RPG-re futotta a fejlesztőktől, de ezekben a szerepjáték-ínséges időkben ez is jobb a semminél. Egyébként ez az első olyan program, amely a Forgotten Realms világába kalauzolja el a játékost. Kérdéses azonban, hogy mennyire sikerül megtartani az RPG elemeket egy alapvetően akciójátékban. Az Ultima Underworld sorozatban sikerült ezt megcsinálni, pedig azóta már jó néhány év eltelt. A mai erőművek mellett már valami egészen elképesztő dolgot



meg. Hat faj közül választhatunk, melyek között ott lesznek az emberek, törpök, sötét elfek, de még a tolvaj félszerzetek is. Négy mesterséget választhatunk magunknak: harcos, varázsló, pap és tolvaj. Az egész játék sikere ezen fog alapulni. Ha sikerül ezeket jól megcsinálni, akkor akár még jó is lehet a játék. A 3D engine-ről azonban nem tudok semmi jót elmondani. Szerintem elég csúnyák a szörnyek közelről. A falak is pixelesek és néhány nagyon csúnya bug is bennmaradt ebben a verzióban. Nem vagyok kibékülve a harcrendszerrel sem. A folyamatos csapkodásnak nincs igazán sok értelme. A fegyverek viszont elég

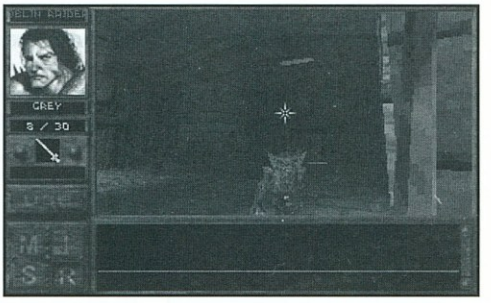


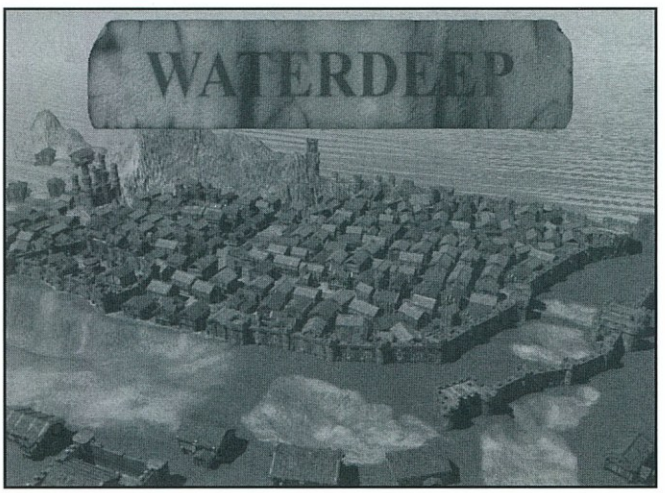
változatosak. Az íjtól kezdve a harci kalapácsig és a dobófejszéig mindent használhatunk. Külön érdekessége a programnak, hogy a kész verzióban a felszedett fegyvereket és varázstárgyakat a városi piacon el tudjuk adni. Egy Khelben nevű varázsló adja a missziókat a tornyában és ő is fizet a sikeres feladatteljesítésért. 25 szinten kell keresztülverekednünk magunkat a végső győzelemhez. A végén állítólag magával Loth-tal kell megküzdenünk, aki nem más, mint a drow elfek istennője. (Roppant kíváncsi lennék arra a végső ütközetre.) Ha pap vagy

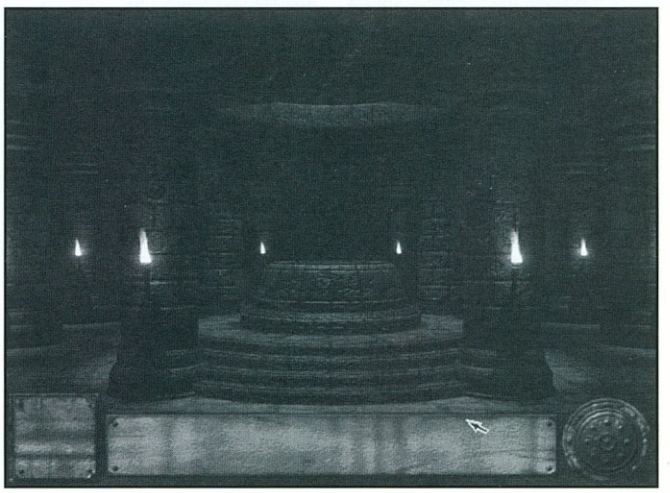


mágus karaktert választottunk a játék elején, akkor közel negyvenféle varázslatot is memorizálhatunk. A látvánnyal nem hiszem hogy problémák lesznek, hiszen a bejárati teremben egy elég látványos tűzvihar fogad bennünket. A demoban nem sok ellenfél ugrik nekünk. A leggyakrabban hegyes orrú goblinokkal fogunk összefutni, akik egy görbe karddal fognak nekünk rontani. A zöld orkok és a csontvázak már egy kicsit nagyobb figyelmet érdemelnek, mivel hamar le tudnak verni. Ha eltekintünk a bugoktól, akkor egészen kellemes kis játék lehetne ez az Undermountain. Nagyon remélem, hogy nem követik el azt a hibát, hogy inkább gyorsan adják ki a játékot, mint leteszteltve. Jó lenne már valami igazán belevaló szerepjáték. A megjelenésről még nem sokat tudunk mondani, hiszen egy ilyen kaliberű és bonyolultságú program akár éveket is csúszhat. (Dungeon Keeper, Dragon Lore 2)

Mocsy







Flight Unlimited 95

Pontosan emlékszem, hogy másfél évvel ezelőtt az őszi ECTS-ről hazatérve milyen lelkesen meséltem mindenkinek az akkoriban bemutatott fantasztikus Flight Unlimited-ről. A játék nemcsak hogy szép, de gyors is volt (ki tudja milyen gépen), ráadásul első látásra határozottan élethűnek tűnt. A megjelenést követően aztán hamarosan kiderült, hogy a valóságban a program ugyan tényleg nagyon szép, ám még az akkoriban „álommasinának" számító P90 sem volt elegendő a megfelelő teljesítmény eléréséhez. Figyelembe véve, hogy ezidőtájt legtöbbünk még büszke DX2-66 tulajdonos volt, nem meglepő, hogy a Flight Unlimited eredeti fénye szép lassan elhomályosult. Az azóta eltelt másfél év alatt persze sok minden megváltozott, a processzorok sebessége megduplázódott – akárcsak a gépekbe rakott RAM mennyisége – és így szép lassan hősünk is játszhatóvá vált.

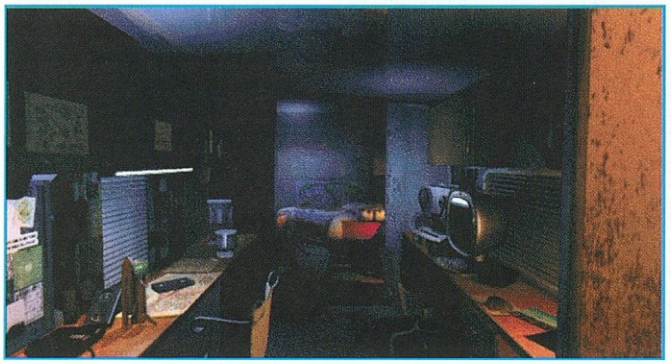
Habár lassan már a Flight Unlimited 2 is megjelenik, a

Looking Glass fejlesztői mégis úgy gondolták, talán most jött el az ideje, hogy Windows 95 lehetőségeit kihasználva ismét kiadják az első részt. Sajnos elég régen nem láttam már a DOS-os verziót (egy darabig minden új hardware beszerzésekor kipróbáltam, de mivel az eredmény többnyire nagyon kiábrándító volt, felhagytam a próbálkozással...), így arra vonatkozólag nem tudok nyilatkozni, hogy az új változat gyorsabb-e, avagy sem. Az mindenesetre biztos, hogy P166 és 32MB RAM megléte esetén határozottan kellemes teljesítményt produkált a program még 1024x768-as (!) felbontásban is. Mindezidáig az élethűségről nem tudtam érdemben nyilatkozni, nemrégiben azonban köszönhetően Attilának (örök hála, mikor megyünk megint?) bepillantást nyerhettem a műrepülés fantasztikus világába (azért is kipróbálom még egyszer a háton dugóhúzót...). Nos, leszűrve az így szerzett tapasztalatokat, véleményem szerint a Flight Unlimited látványban jeles, mozgásban azonban csak közepes. A repülés alapjait azért még így is meg lehet tanulni a segítségével, a 6 berepülhető gép kezelésének elsajátítása pedig hosszú időre lekötheti az érdeklődőket. Egy szó mint száz, a Flight Unlimited megfelelő gép esetén kellemes játék, de aki teheti, inkább próbálja ki a dolgot élőben...

Del

Drowned God 2

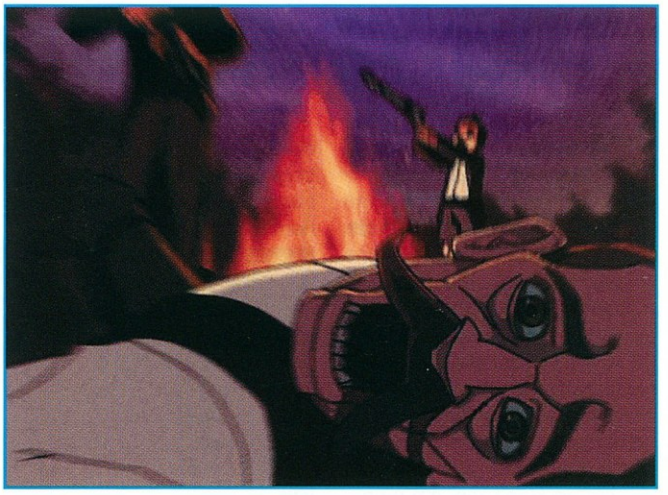
A kalandjátékok világában létezik egy stílus, amelyik soha nem tudott igazán lekötni. Ilyen például a nagysikerű Myst vagy a mostanában megjelent S.P.Q.R. Elég fanatikus kalandjátékosnak tartom magamat, de az ilyen renderelt csodák soha nem tudtak lázba hozni. Ezeknél már csak az interaktív mozit utálom jobban. A Drowned God is egy ilyen renderelt akármi akar lenni. A készítők úgy gondolták, hogy a szuper SVGA grafika és a hangulatos dallamok már diadalra visznek egy játékot. Nos szegények tévedtek, a DG is bekerül szerintem az átlagosnál egy kicsit gyengébb kalandjátékok egyre bővülő táborába. Miért is vagyok ilyen pesszimista? Egy ilyen játéknál a szem sokkalta nagyobb igénybevételnek van kitéve, mint az agy. Gyakran elakadhatunk amiatt, hogy átsiklott az egér kurzor egy számunkra lényegtelen, de a készítők szerint létfontosságú



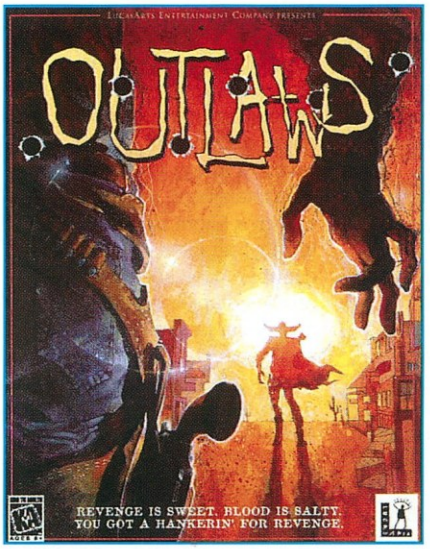
objektumon. Ez szerintem elég felháborító, még szerencse, hogy vannak a szerkesztőségben olyanok, akik komálják az ilyesmit. Igazából persze nem akarok senkit sem lebeszélni a készítő gárda eme remek munkájáról, hiszen mint tudjuk, ízlések és pofonok marhára el tudnak térni egymástól. Inkább csak azoknak ajánlom a játékot, akik szeretik legeltetni a renderelt állóképeken a szemüket és van elég idejük, hogy átbogarásszák az összes képernyőt milliméterről-milliméterre. Egyébként nem igaz, hogy semmi sem tetszett ebben a demoban, ez aljas rágalom. A malomjáték kifejezetten kellemes volt, csak mindig megvert az a fránya gép. Hiába, már vagy tíz éve nem játszottam ilyet!

Mocsy

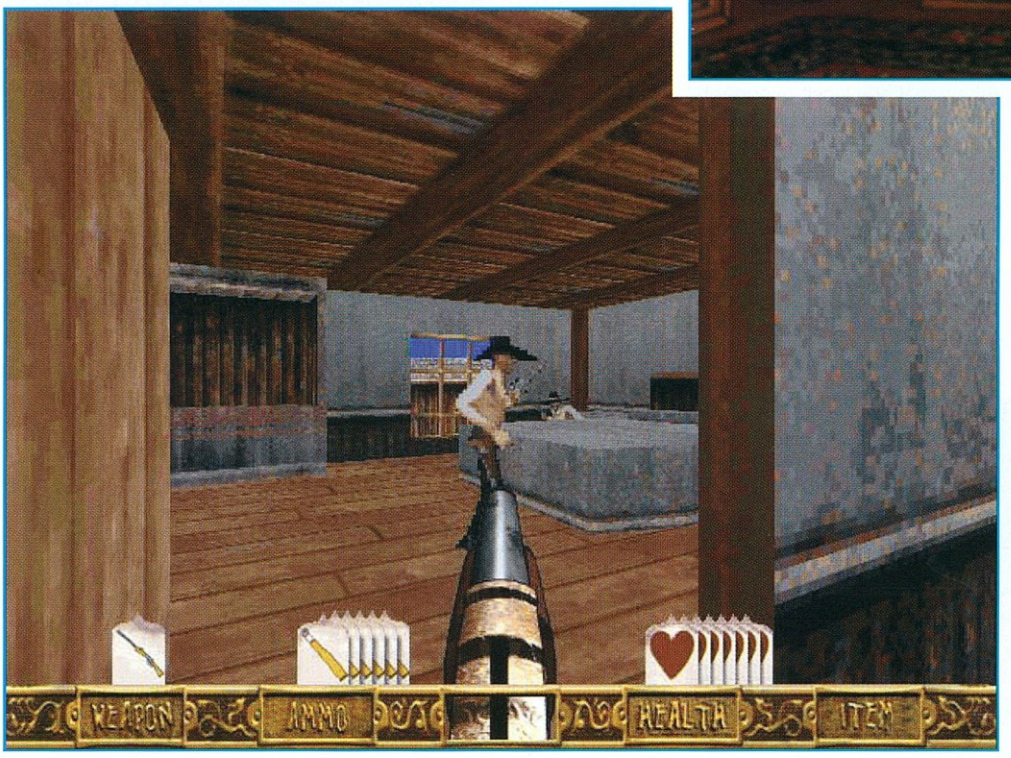
Outlaws



A LucasArts cég neve nálam egyet jelent a minőségi játékokkal. Hihetetlen, de szinte valamennyi játékuk hatalmas siker lett. Nagy hirtelen nem is tudnék ellenpéldát mondani. A DOOM klónok áradatában néhány évvel ezelőtt sikerült kihozniuk a Dark Forces-t, mely simán megállta a helyét a mezőnyben. Néhányszor már hírt adtunk egy készülődő játékukról, de játszható demot csak most adott ki a cég. Elég vegyes érzelmekkel töltöttem be a játékot. Sokan kételkedtek abban, hogy a Quake megjelenése után van e még keresnivalója más cégnek a 3D-s akciójátékok piacán. Kicsit belemélyedve a programba rá kellett döbbennem, hogy ismét valami fantasztikus hangulatú játékkal lepett meg bennünket a LucasArts. Hiába no, bennük eddig még nem tudtunk csalódni. Első ránézésre persze a Quake katedrálisain edződött szemnek egy kicsit egysíkú a grafika. Igaz ugyan, hogy egy csomó felbontás közül választhatunk, de azért elég pixeles az egész. Aztán elkezd az ember vadászni a rosszfiúkra és már rendben is van minden. Kit érdekel, hogy hány képpontból van megrajzolva az a szemét revolveres, a lényeg úgyis az, hogy minél előbb megpadlózzon. Az igazi hangulatot nem is a vadászat, hanem a szokásos LucasArts-féle körítés adja. Sajnos a demoban még nem szól a Morricone-t idéző zene, de a végleges verzióban egy halom lesz belőlük. Aztán még nem beszéltem az akciórészeket összekötő átvezető képekről. Gondolom még mindenki emlékszik a nagysikerű Full Throttle-ra. Nos valami olyasmit kell itt is elképzelni. Kézzel rajzolt karakterek és hátterek fogják borzolni a kedélyállapotunkat.



Éljenek a grafikusok, vesszen a renderelés és a movie!!! A siker garantált, hiszen a Dark Forces és a Rebel Assault enginét vették át a készítők. Két részből fog állni a játék. Az egyikben a feleségünk gyilkosát és a kislányunk elrablóját kell megkeresnünk grafikus kaland környezetben. A másik részben már mint fejvadász működünk, aki a környék legrettegettebb útonállója ellen indul harcba a coltjával felszerelkezve. A pisztoly mellett persze lesz még néhány fegyver a játékban, mint például a winchester (most kivételesen nem a merevlemezre gondolok), shotgun, dinamit és hasonló nyalánkságok. Ez az a játék amiben feltétlenül meg kell tanulni egérrel játszanunk, hiszen a lesipuskások kedvenc tüzelőállása a tető. A felénk záporozó áldás nyomát könnyű megfigyelni, hiszen a becsapódások nyomán

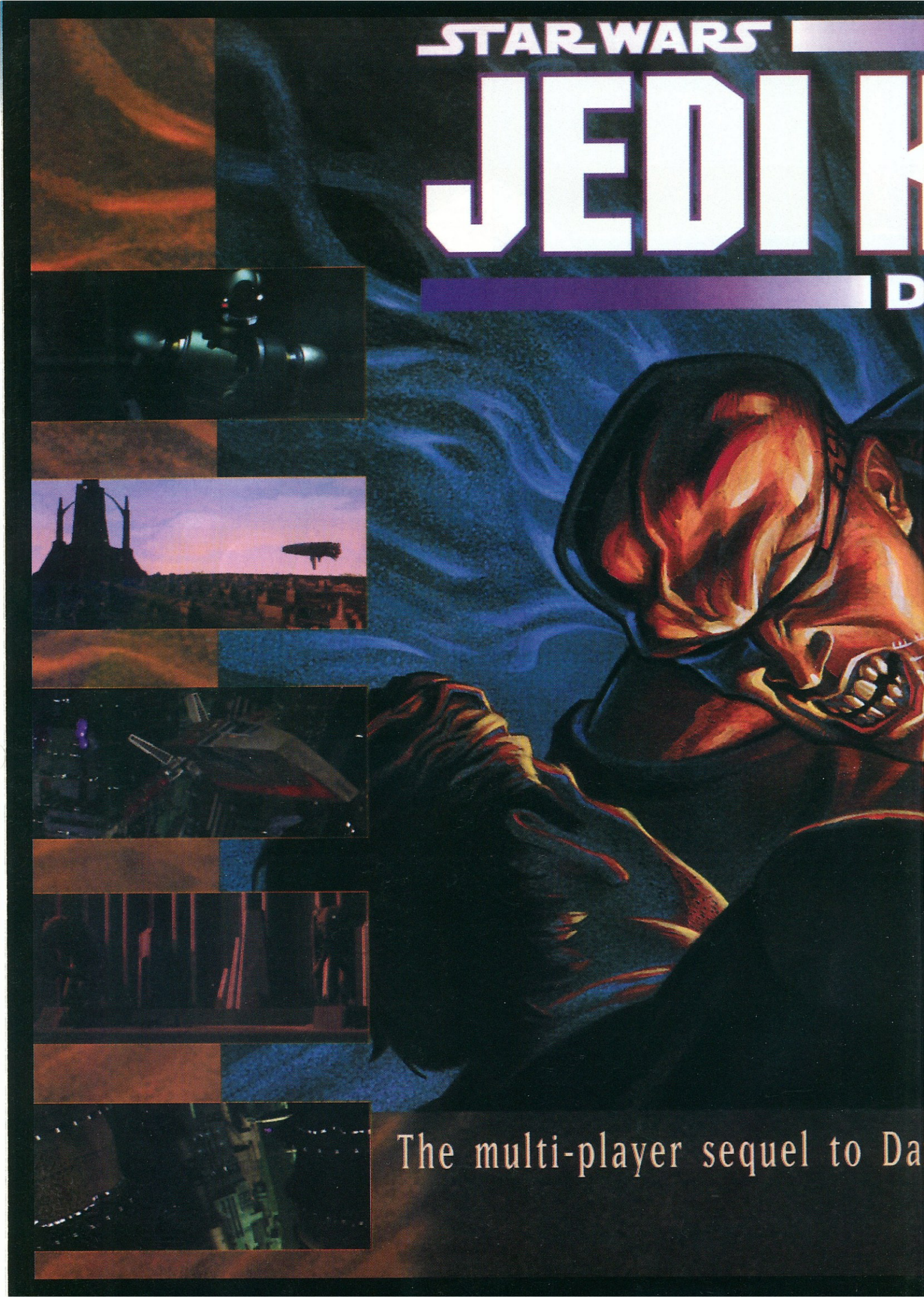


porfelhők keletkeznek, melyek alaposan megkönnyítik a célzást. Minden szinten lesz főellenfél, melyet csak nagy nehézségek árán tudunk hidegre tenni. A demoban egy mexikói bandita az, aki villámgyorsan leszed minket a távolból, ha nem vigyázunk.

Az Outlaws lesz az első olyan LucasArts játék, amelyik támogatni fogja a hálózatot. Ezzel sokak régi vágya teljesült, hiszen akármilyen jó is a Dark Forces, mégiscsak a hálózat az igazi. Érdemes tehát odafigyelni erre a játékra, hiszen lehet, hogy ez lesz az év egyik nagy meglepetése. A demo alapján erre minden esély megvan.

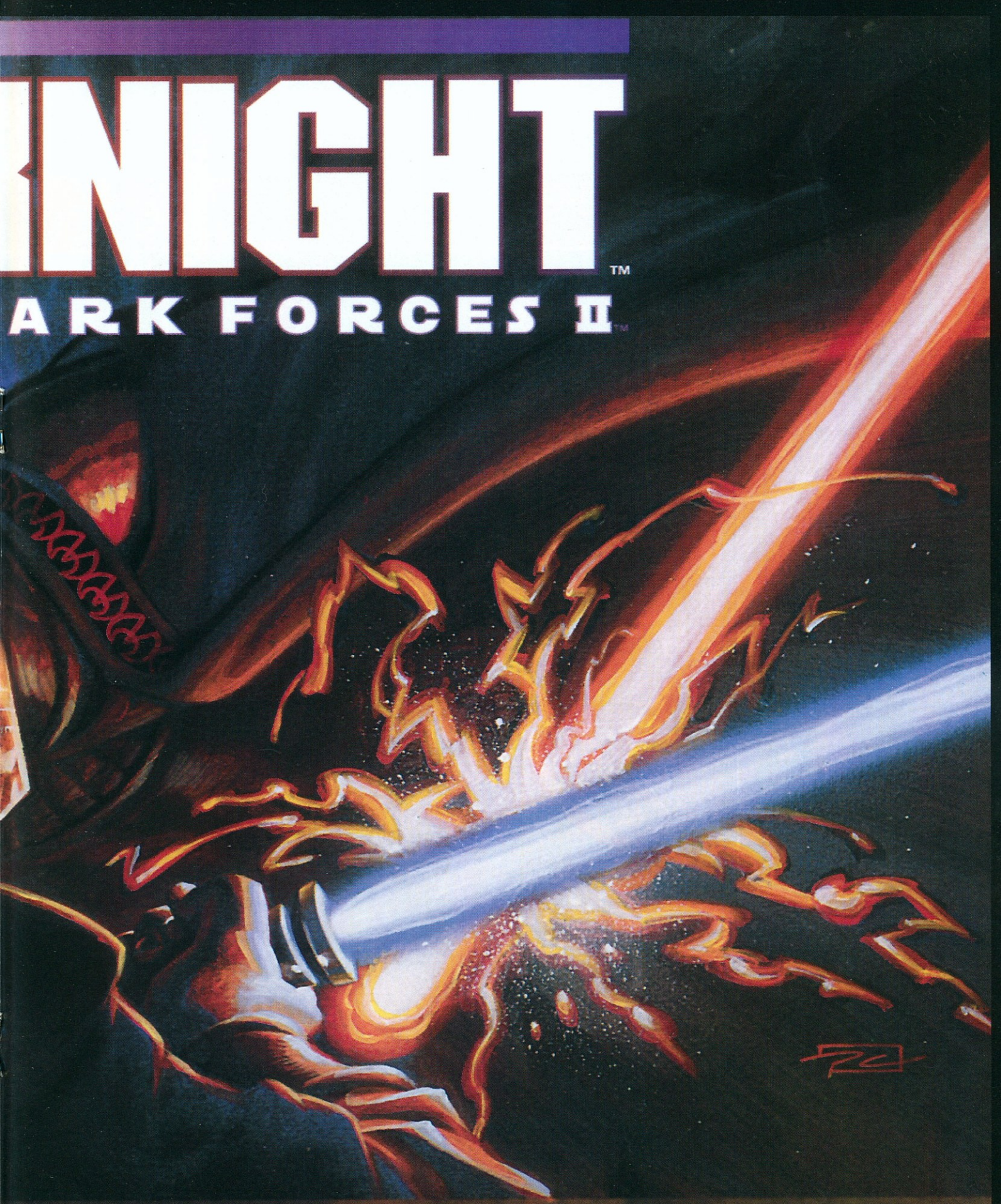
Mocsy

FLYING CORPS
empire
INTERACTIVE


STAR WARS
JEDI K
D
The multi-player sequel to Da

NIGHT™

ARK FORCES II™



k Forces™

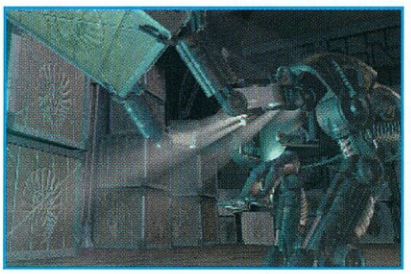
LUCAS Arts®

B6291

Meat Puppet

A Diablo stílus egészen megszédítette a számítógépes világot. Annyira jól sikerült az a program, hogy sorban jönnek az újabb trónkövetelők. Ezek egyik első hírmondója, a Meat Puppet. Egy bérgyilkost alakítunk, aki a jövő évezredben ügyködik. Akad egy segítője is, egy mikrochip. Tőle kapja a feladatokat és az azok elvégzéséhez nélkülözhetetlen információkat. Kezdetben csak egy géppisztollyal vagyunk felszerelkezve, de hamarosan egész kis arzenált hurcolhatunk magunkkal. A fegyvereink között megtalálható az ideggáz, a rakétavető, de még a lángszóró is. Grafikailag elég jól el lett találva a program. Egyetlen gombnyomással át lehet váltani az egyik felbontásból a másikba. 1024x768-cal azonban csak olyanok próbálkozzanak, akiknek a videokártyáján van 4 MB szabad RAM. Ki hitte volna ezt néhány évvel ezelőtt. A sebességgel Pentiumoknál nincs probléma, de a lassabb gépek elég nehezen fognak megbirkózni a programmal. Egyedül az irányítás nehézségei okoztak egy kis gondot a tesztelés során, de ezt viszonylag hamar meg lehet szokni. Szerencsére nem az a cél a programban, hogy mindenkit kiirtsunk a környéken. A különféle feladatokat akkor is végre tudjuk hajtani, ha nem trancsírozzuk fel az összes elmebeteget, aki a csatornában szaladgál. Aki szereti a cyber és sci-fi programokat, annak kötelező darab lesz a Meat Puppet. A megjelenésre azonban még várnunk kell egy darabig, nyár előtt nem nagyon kell számítani a megjelenésére.

Mocsy



Minigolf

Utoljára talán még a Leaderboard Golf-fal játszottam 3 percnél hosszabb ideig ebben a kategóriában. Emlékszem öcsémmel mekkora versenyeket vívtunk, ki tudja kevesebb ütésből megcsinálni a legnehezebb pályát. Azóta már inkább a komolyabb programok felé fordult az érdeklődésem, és meg sem fordult a fejemben, hogy még tudok lelkesedni egy golfprogramért. Ezért is ért meglepetésként amikor Bear megszavazta nekem a bizalmat és átadott egy demot a Minigolf-ról. Egy kicsit furcsán néztem rá, főleg akkor amikor lelkesen magyarázta, hogy milyen jó is a játék. Mit tudhat egy Bear a mosá.., akarom mondani a minigolfról? Lelkiekben már felkészültem arra, hogy ismét egy gyenge sportszimulátort kapok, mely csak felesleges időpocsékolás. Ritkán tévedek ekkorát. Be kell ismernem, hogy tényleg szuper program ez a minigolf és remekül elszórakoztam vele. Három pályával játszhatunk ebben a demoban. Az első a szélmalom, ami még nem olyan túlságosan nehéz. A második már egy kicsit húzósabb, ez az Elveszett bánya. A harmadik a legjobb, mivel itt az Incredible Machine-hoz hasonló trükkök alkalmazásával tudjuk csak megoldani a feladványokat. A grafika valami elképesztően részletes és szinte bármilyen szögből meg tudjuk nézni a pályát. A legpozitívabb rész számomra mégis a kezelhetőség. Még a golf szabályaiban járatlan egyének is 5 másodperc alatt elsajátíthatják a kezelést. Nem az ütőbeállítások bonyolultságával akartak nehéz feladatot adni a játékosnak. Ez a három kis pálya még a legegyszerűbbek közé tartozik. A teljes verzióban azonban már akadnak ezeknél jóval fifikásabb pályák is.

15 remekül megtervezett terep áll majd a rendelkezésünkre, melyek garantáltan hosszú időre fognak a monitor elé láncolni minket. A programot egyébként a Sierra fogja piacra dobni, valamikor a közeljövőben. Érdemes lesz rá odafigyelni.

Mocsy

Carmageddon

Talán erről a programról tudtam a legkevesebbet, amikor megkaptam a tesztelendő demokat. Valami autós, ahol egymást lehet törni meg ilyesmi. Egy-két képet láttam mindenféle nyugati újságban, ami alapján jól nézett ki, de mint tudjuk ez nem jelent semmit.

A Carmageddon az SCI gondozásában jelenik meg, ők azok akik elkövették a Lawnmoverman-eket, a Gender Wars-t, a XS-t... Szóval tudnak igényesen dolgozni azok, akiket ők menedzselni kezdenek.

A játék demojának a betöltése után az első ami feltűnt nekem az volt, hogy nagyon igényesek, ötletesek a menük. Sőt egy kicsit előre ugrok, azt is megjegyzem, hogy a játék grafikáját nézve valószínűvé vált a számomra, hogy ugyanazok követték el, akik az XS-t is (ugyanaz az engine). Vissza. Szóval nagyon kis pofás ötletes menük vannak, az egeret egy levágott kézfej jelképezi, amiből hébe-hóba vér fröcsög a képernyőre és az természetesen le is csorog rajta. Ez a morbid hangulat, illetve hangvitel a játék egészére is jellemző. Egyelőre maradjunk a menüknél. El kell ismerni, hogy az apróságok ilyesfajta igényes megjelenése az XS-re is jellemző volt. Talán a PC-s történelem legigényesebb movie-i voltak benne. Ebben a demoban ugyan még nem voltak movie-k, de remélhetőleg az már csak dobni fog a pozitív megítélésen. Nézzük a játékot!

Adott egy autó, ami Mad Max-i veszedelmekre van felkészítve (brutális motor, páncélzat, mindenféle szuronyok, élek, fúrók, pengék... nyalánkságok), adott vagy 26 ellenfél, kikből éppen 7 van rajtunk kívül a pályán. Adott kb. 250 gyalogos (különböző

életkorúak). Ez pont elég is egy kis délutáni vérfürdős-autóösszetörősdihez. A cél az, hogy te legyél a legjobb. Legjobbnak lenni egyenlő a legtöbb pont szerzésével. Hát akkor kezdjük!!!

Mind a nyolcan felsorakoztunk a rajthoz. Tövig benyomott gázpedállal és fékekkel égetem a hátsó gumimat, melyek éles visítása már jó előre elijesztette az embereket az utcából. Az előttem lévő nem bírja és megmoccan. Bingó. 750$ BAD BOY BONUS (azaz rossz kisfiú voltál, 750$ ugrott). Piros, piros, zöld. Mind megindulnak. Én még várok egy picit, iszonyatos füst van mögöttem, majd leveszem a lábam a fékről és az autó iszonyatos tempóban kilő. 2.... 3... váltok fel, majd kb. 150-nel beleszabok a dózer hátuljába, mire ő nekicsúszik a falnak. Ez kevés! Megint belemegyek és közben visszapakolok 1-be. Teli gáz. Felhevült hátsó gumijaim szinte nem is csúsznak, vagy 40-nel tolom magam előtt a monstrumot, amíg az bele nem csapódik egy póznába. Nem mozdul. Jó jel! Visszatolatok kb. 100 métert, majd ami a csövön kifér... beleszáguldok a fülkébe! Egy ide. Na, most nézzük valami finomabb csemege után. Visszatolatok az utcára, majd elindulok előre. 180-nal érkezek a térre. Vagy 20-30 gyalogos... fiatal, öreg... nekem mindegy. Teligázzal száguldok a közelükbe és ott megrántom a kéziféket, mire az autó megpördül. Először két embert csapok el. 2X BONUS! A következőnek három ember kerül a kerekeim alá (3X BONUS), mire a kocsim megáll. Nem messze meglátok egy kukát. Bemegyek a tér végibe és teljes gázzal beleszabok a kukába. Az leszakad a tartórúdról és berepül a tömegbe. 2 embert agyoncsap. STYLE BONUS! Ha már valamit csinálunk, az legyen stílusos. Adjunk még egyet a stílusnak! A tér közepén lévő rámpára észveszejtő tempóban hajtottam fel, majd a tetejéről elrepült az autó... repült az autó ki tudta hol áll meg? Én tudtam! A tömegben. És igen, megperdült a kocsim a levegőben és tetővel lefelé zuhantam a tömegbe. Ez lett a végem. A piros Chevy, az melyiknek az elején a fúró van belémrohant, vagy kétszáz métert tolt és a végén felkent a falra...

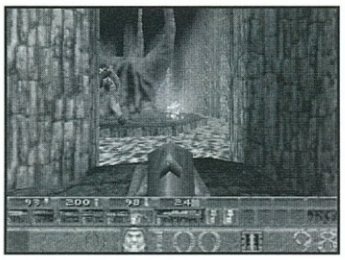
A Carmageddon a Destruction Derby stílusában készült, egy kis morbid plusszal. Ölj meg minden járókelőt. Ha teheted stílusosan és még meg is dicsérnek. Hát ki lehet ezt hagyni? Á dehogy!!! Mi ez, egy égből pottyant ejtőernyő? Á dehogy! Ez Mr.T. és épp egy nyugdíjas csoport közepébe zuhan... igaz, az égből.

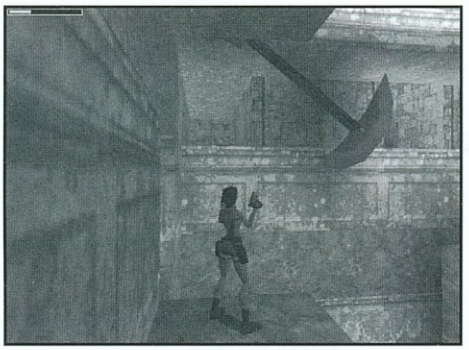
Mr.T.

Hardware News

Realvision Flash 3D

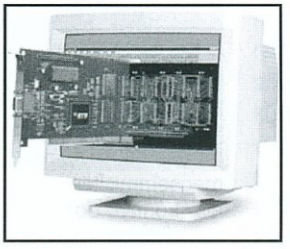
Végre úgy tűnik, látszik valami fény a 3D grafikus gyorsítókártyák eddig átláthatatlan dzsungelében a 3dfx Interactive Voodoo chip-készletének köszönhetően. Végre készült egy olyan chip-készlet, amelynek teljesítménye elegendő ahhoz, hogy látványos minőségjavulást hozzon a grafikában. Az ezt a chip-készletet használó kártyákat támogató játékok 640x480 felbontásban, hi-color-ban is 30-as frame-rate-tel futnak, ami eddig messze nem volt elmondható egyetlen gyorsítókártyáról sem. A másik igen fontos és örömteli dolog, hogy ezt a chip-készletet a software-gyártók is elég jónak tartják, és nagyjából minden fontosabb játék speciális 3dfx-változata elkészül, vagy egyes játékokhoz utólagos patch-et adnak ki. A Voodoo-s kártyák támogatottsága igen széles, és a direkt rá írt játékok mellett az Open GL szabványt is támogatják, melyekből várhatóan egyre több lesz- az első fecske volt a jelentősen átdolgozott GLQuake, de ilyen lesz a Hexen 2 is. Amiért mindezt összehordtam, annak oka az, hogy a Voodoo-s kártyák eddig két tagból (Orchid Rightous és a Diamond Monster) álló kis családja újabb testvérrel, a RealVision Flash3D-vel gyarapodott. Ennek tulajdonságai megegyeznek az előbbi két kártyáéval, így most mégegyszer nem írom le a már százszor ismertetett dolgokat. Amiben eltér tőlük, hogy a hírek szerint olcsóbb náluk. Ennek egy igazi ára van csak, hogy nem adnak hozzá teljes verziójú játékot csak demokat (Scorched Planet, Hellbender, Monster Truck Madness and Cyber Gladiators) és patch-eket néhány játék (Quake, Tomb Raider, Descent 2, Toshinden) végleges változatához. A jövőben számos patch fog megjelenni játékokhoz: Carmageddon, MDK, Terracide, SWIV 3D, Psygnosis F1, Wipeout XL, EF 2000, Jedi Knight, Interstae 76 és még sokan mások. Szóval a jelenleg legbiztosabbnak tűnő 3D gyorsító-befektetésnek tűnő, Voodoo-s kártyáknál is már háromfajta közül lehet választani.

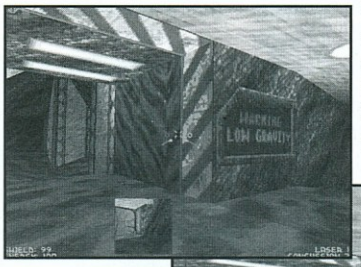


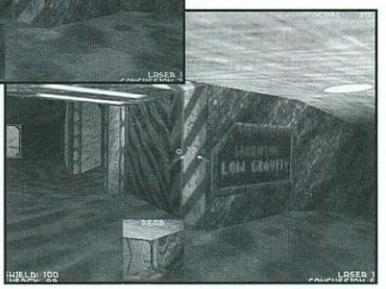


Velocity 3D Multimedia Accelerator

A jó öreg S3 Virge chip is a nagy túlélők közé tartozik. Ez még a 3D gyorsítókártyák első generációjával került forgalomba, de még ma is hoznak ki vele új kártyákat, pl. az STB Velocity 3D-t. Mi az ami miatt igen népszerű lett? Ez egy 2D/3D általános gyorsító, mely minden fontosabb extra effektet (filtering, fog, stb...) tud és mindezt egész elfogadható sebességgel (mondjuk azért egy Monster vagy egy Orchid Rightous sebességétől nagyon messze van). A másik kellemes tulajdonsága pedig, hogy elég olcsó. Néhány játékot (pl. Mechwarrior 2 és Descent 2) megírtak ugyan direkt Virge-re, és ezek elég jól néznek ki, de számuk sajnos nem jelentős. Az STB Velocity 3D egy szolid 4 megás Virge-s grafikus kártya, melyet annak lehet érdemes megvenni, akinek valami őslelet grafikus kártyája van, és így mindenképpen le kell cserélje (persze egy ilyen döntés esetén is előbb-utóbb el kell gondolkodni egy Voodoo vételén).



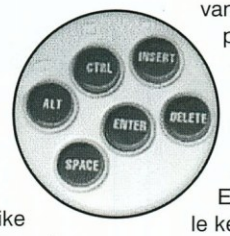




A kártya software-e elég kellemes- installálás után felrak egy felbontás-választó panelt és egy igen gyors mpg lejátszót is, mely nagy felbontásban és 32000 színben is teljesen folyamatos.

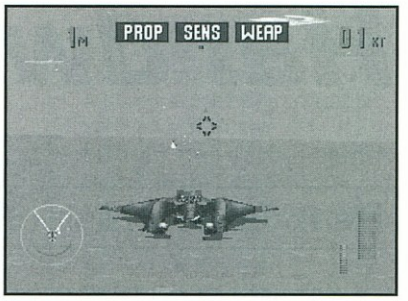
PowerRamp MITE

A különféle szimulátor-joystick-ok egyre újabb generációi mellett egyre több profi gamepad-et hoznak ki PC-re. A design kiindulási alapját többnyire a Sony Playstation és a Nintendo Ultra64 kontrollere jelenti. Ilyenek voltak a Gravis Gamepad Pro és a Microsoft Sidewinder gamepad, és ilyen a PowerRamp Mite is. Ez utóbbi a Sony design-ját másolta, de elég jelentősen átdolgozták. A billentyűzet csatlakozójába kell dugni, és természetesen van rajta egy továbbvezetés a billentyűzet számára. A joy-on 16 elég jól elhelyezett gomb van, melyek mindegyike programozható. A joy közepén van egy négyállású tűzgomb (ezek a gombok mindegyike maximum 10 billentyűlenyomásra programozható), és mellette jobbra egy 6 gombból álló blokk, melyben levő gombok alapbeállításban a játékokban leggyakrabban használt PC-s billentyűkre (ALT, CTRL, INSERT, SPACE, ENTER, DELETE) vannak bekonfigurálva. Ezt a feliratozásuk is jelzi. A középen felül levő három gombbal kezelhető a joy programozása, míg az oldalán is van négy gomb. A programozása a HYPER Programozási rendszer révén nagyon kényelmes. 4 különböző beállítás eltárolására képes bank van benne, melyből az egyik a már említett default beállítás. A gombok bármikor (játék közben is) átkonfigurálhatók. Ehhez csak be kell kapcsolni a programozás üzemmódot, le kell nyomni a megfelelő tűzgombot és ezzel egyidejűleg a megfelelő billentyűt - voila, ennyi volt.

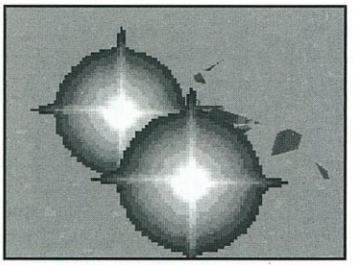


Charlie

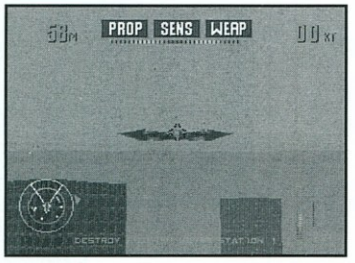
Tiger Shark



Bár tisztán látszik, hogy nem a Tiger Shark lesz az év játéka, mégis megérdemel pár sort a újságban, hiszen többek egybehangzó véleménye alapján legalább egy órát el lehet vele lövöldözni, mindenféle káros mellékhatás nélkül. Igen, igen, egy szimpla akció programról van szó, ahol nincsen semmiféle stratégia, nincs tuningolás, pusztán szét kell lőni mindent ami csak az utunkba kerül, gondolkodás nélkül. A legszebb az egészben, hogy ebben a kategóriában általában a látvánnyal próbálják az embert a monitornál tartani, nos a Tiger Shark-ról ez nem mondható el, manapság jóindulattal is csak közepesnek nevezném a grafikáját. A történet a demoból, illetve a nem létező press anyagokból igencsak homályosan dereng, annyi biztos, hogy némi nemzetközi ellentét lehet a dologban, illetve az, hogy az elsőszámú főellenség természetesen Oroszország. A mi szerepünk a tengerre korlátozódik, ahol egy siklószerű járművel kell megkeserítenünk az

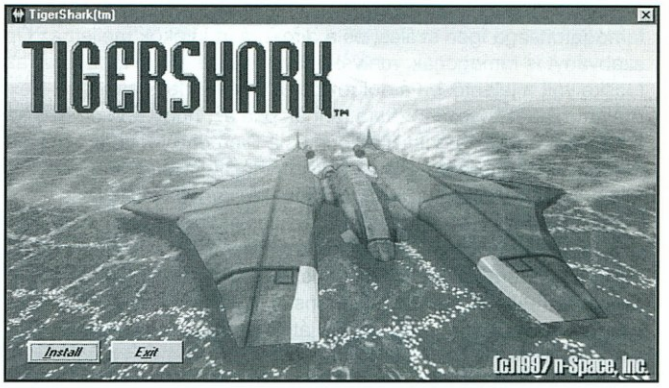


ellenséges motorcsónakok, cirkálóhajók, tengeralattjárók életét. Némi színt visz a dologba, hogy lemerülhetünk a vízszínt alá is, ahol a külvilág számára rejtve maradó, mélységi bázisokat kell megsemmisíteni. Persze itt sem lesz könnyű dolgunk, hiszen van erőteljes mélységi védelem, illetve a kikötőkben is szembe kell nézni a "turret"-ekkel. Alapállapotban egy duplacsövű lézerrel van felszerelve a sikló (bár a lövés kinézetre nem lézeres, mégis energiát fogyaszt ami persze idővel fel tud töltődni), ehhez jönnek a pályán talált rakéták. Kicsit furcsa, hogy a legnagyobb cirkálót is pillanatok alatt szétkapja a legkisebb fegyverünk, de nyilván a későbbi küldetésekben már nem lesz ilyen könnyű dolgunk. Nekem a legjobban az tetszett, ahogy az öböl mélyéről a felszínre tör a Tigriscápa, ilyenkor a levegőben is úszunk egy sort, a többiek nagy meglepetésére. Aztán be a sűrűbe, és halál mindenkire:)).



Igazság szerint az egész játék nem hétköznapian rossz, de van benne valami megfoghatatlan, ami miatt legalább három teljesen különböző ízlésű tesztelő is képes volt leülni, és végignyomni a demot. És hogy ki mit látott benne? Hát azt nem tudom…. (Már létezik 3Dfx-es patch, ami persze sokkal szebb, de ezzel el is mondtam mindent róla.)

Csongor the Shoebaron



ROYALCOMP®
SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA
1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712
HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166
WEB: HTTP://WWW.ROYALCOMP.HU
hardver E-mail: royal@royalcomp.hu
szoftver E-mail: bviktor@royalcomp.hu
1997. május 1-től üzletünkben CD-klub üzemel, ahol mindig a legfrissebb játékok közül válogat6sz (azt a 700-át!).
Aktuális hardver-szoftver kis- és nagykerárainkat weblapunkon találod meg, ahol a Neked tetsző terméket akár azonnal meg is rendelheted.
Mod(M) akciónkra továbbra is a „Bácsi kérem" jeligével ellátott telefonhívással lehet érdeklődni.

CD ÍRÁS
PC-re és Amigára
Minőségi alapanyagra.
– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről
Azonnal vagy 24 órán belül.
Winchester bérlés
500Ft/nap+letét
Ezen kívül:
- AUDIO CD készítése
- Számítógépek javítása, bővítése
- Szaktanácsadás
- Írható CD - R lemezek árusítása
Kirják Tibor
1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

Interstate 76

Megkérdőjelezhetetlen tény, hogy megint divatba hozták a "hetvenes éveket". Egymást túlharsogva hirdetik a különféle disco/funky/soul válogatásokat a különböző csatornákon, és még néhány mai előadó is e stílusok kissé felpolírozott változatát nyomja- elég csak a Bucketheads slágerére gondolni. E kornak megismételhetetlen, túlfűtött, valamiféle hatalmas szabadságot ígérő hangulata volt, mely iránt egyre nagyobb nosztalgia ébred manapság. Ezt az érzést persze nem egyedül az akkor divatos zenék közvetítették hanem még sok minden más is hozzájárult, melyek közül most a krimi-sorozatokat emelném ki. Egy generáció nőtt fel a Star Wars filmek mellett olyan tv-sorozatokon, mint Kojak, Starsky és Hutch vagy a talán legismertebb- a San Francisco utcáin. Egy-egy estére fix programja volt mindenkinek- a krimisorozat aktuális epizódjának megnézése a híradó után. A történetek persze nem voltak magasan szárnyalóak, filozófikusak, vagy igen összetettek. A szimpatikus főhősök egy bűnténnyel szembesültek, melynek valahogyan a film befejezéséig mindig a végére jártak - eközben persze számos akció-jelenet volt, mint pl. autós üldözések, stb., és a film végén természetesen a felemelő leleplezés következett. Az Activision programozóinak is hasonló élmények juthattak eszébe, mikor nekiláttak az Interstate 76-nak. A történet szerint 1976-ra az olajválság és olajkészletek elleni terrortámadások miatt káosz tört ki az USA délnyugati

részén, ahol fegyveres autós-bandák uralják a vidéket. A testvérünk Jade szembeszállt velük, de egy olasz maffiózó-kinézetű figura csapdába csalta, és tüdőn lőtte- az utolsó pillanatban érkezik a színre barátja Taurus, akit megkér, hogy keressen meg minket, a testvérét, és velünk együtt álljon bosszút... A játék egy kiváló textúrázott vektoros autószimulátor, melyben az akción van a hangsúly. Egy igen sokrétű és összetett feladatokkal teli küldetéssorozat során "játsszuk végig" a történetet, ahol egyre közelebb kerülünk a "rossz"-hoz, akiről még annyit tudunk, hogy kapcsolatban állt Pol Pot Vörös Khmer-jeivel... A játék egy nagyon korrekt szimulátor lett, melyben 25 féle korabeli autóval száguldozhatunk, melyeket teljesen átépíthetünk, rengetegféle fegyverrel szerelhetjük fel őket, sőt küldetés után még a csatatéren maradt cuccokat is felhasználhatjuk. Az egyszemélyes játék mellett pedig hálózaton vagy a Net-en akár 8-an is megküzdhetünk egymással 16-féle kiváló terep egyikén. A játék állandó kihívást jelent, és hangulatában egyedülálló - egyszerűen az utóbbi idők egyik legjobb és legeredetibb játéka, mely minden tekintetben egyedülálló.

Charlie

F-18 Hornet

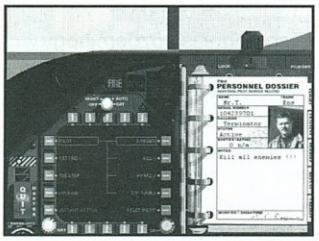
Nem is tudom hány CD-GURU-val ezelőtt volt az, hogy teljesen el voltam árasztva repülős programokkal. Ebben a számban szerencsére ez most autós programokkal esett meg velem, de azért még kisért a múlt, és egy repülőszimulátor is a horgomra akadt.

Jelen esetben ez az F-18 Hornet egy újabb "megszimulátorosítását" jelenti. Mostanában a repülőgép szimulátorok nem állnak a legközelebb hozzám, de azért egy jó szimulátort még mindig értékelni tudok. Sajnos azt azért meg kell jegyeznem, hogy bármilyen programról is van szó, előítéletekkel állok elébe, ha az csak Win'95 alól hajlandó futni (ez teljesen alaptalan volt pl. a Diablo, SSN esetében). Nagyon ritkán csalódik kellemesen az ember. Mert ha legalább szép grafikával készülnének a programok, akkor azt mondom megéri fejleszteni, de ha valami silány is és lassú is...

Szóval, csak oda akartam kilyukadni, hogy ez a program is a sokak által oly jól ismert Win'95 alá íródott. Sajnos ez a külalakján meg is látszik. A vektorgrafika szerintem nem a '97-es év elvárásainak megfelelő. Nagyon puritán az egész. Igaz, lehetséges, hogy ennek köszönhető a program iszonyatos sebessége. Puritánságának jóvoltából egy P100-on is iszonyatos sebességgel megy. Szögletek maximum a grafikában vannak. Szóval grafika nix, sebesség szuper. A játszhatóság? Nos, nem is igazán tudom. Lehet, hogy csak a rettenetes grafika miatt van az, hogy ilyen ellenszenvvel viseltetek iránta, de nem volt egy nagy durranás. Teljesen átlagos.

Az az igazság, el kellett gondolkoznom azon, hogy amikor a program készitői megláttak pl. a Commanche 3-at, akkor mit szóltak. Nem akarták vaj' azonnal abbahagyni az egész programozósdit? 1997-ben egy ilyen programmal nem lehet betörni a piacra. Csak elvonási tünetekkel rendelkezőknek ajánlom.

Üdv, Mr.T.



- Audio CD készítés
  DAT-ról, CD-ről, kazettáról (válogatás is),
  DAT és CD esetén **nem újradigitalizálással!**
  Sampler lemez készítés
  CD cimkézés
- Adatarchiválás - CD írás
  PC és Machintosh rendszeren
  Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
  DAT-ról, CD-ről
- Winchester bérlés
  500 Ft/nap + letét
- Írható CD lemez árusítás
- Számítógépek és részegységek rendelésre

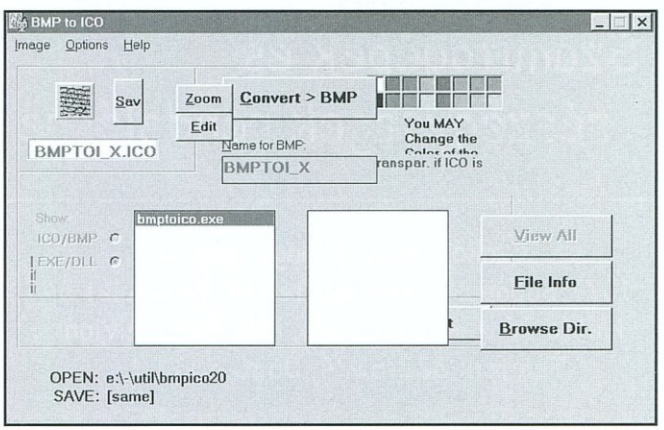
Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap, Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

Icon editorok és egyebek

A PC-s felhasználók körében úgy hiszem igazából a Windows megjelenése volt az, ami a grafikus felületek mind nagyobb felhasználását segítette elő. Persze arról lehetne vitát nyitni, hogy milyen is ez a grafikus felület, azonban az tény, hogy igazából ez adta a kezdőlökést a DOS prózai (de hatékony és legfőképpen nem erőforrás igényes) fekete képernyőjének leváltására. A kommunikáció egy jelentők része a képernyőn a kihelyezett kis ábrákkal az ikonokkal történik, melyeket minden program és persze a felhasználó is megpróbál úgy alakítani, hogy az a saját igényeinek megfeleljen mind esztétikumában, mind hasznosságában. E havi témánkat az icon editorok és kiegészítő programok jelentik, melyekkel pontosan ezt a hatást tudjuk elérni. Válogatásunk koránt sem teljes, inkább csak néhány új generációs, friss megjelenésű programba adunk bepillantást. Akit jobban érdekel a téma, az töménytelen mennyiségű programmal találkozhat, azonban mint ez általában jellemző szokott lenni, inkább a kezelő interface és a megvalósítás különbözteti meg ezeket a programokat egymástól, nem pedig az elvégezendő feladatok. Következzenek tehát a programok.

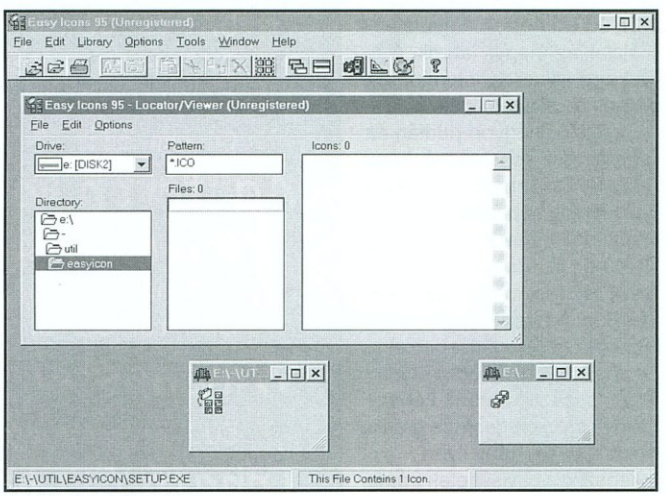
BMP to ICO

Ismerkedésünket rögtön egy nem kifejezetten editor kategóriába sorolható programmal kezdjük, hiszen a készülő ikonokat itt nem mi tervezzük meg, hanem mint azt a program neve már sejteti, egy kész BMP típusú képet tudunk megjeleníteni ikonként. A program bármekkora BMP képet képes feldolgozni, azonban legyünk arra figyelemmel, hogy igazából a nagyon nagy képeknek nincs értelme, hiszen vagy egy kis darabját tudjuk megjeleníteni csak az ikonon (amikor is elveszik a kép értelme), vagy pedig olyannyira betömörítjük a képet a rendelkezésünkre álló területre, hogy azért veszti el értelmét, mert teljesen felismerhetetlen lesz. Igazából a program ezeken a tömörítő és kiválasztó funkciókon kívül nem igazán tud mást, de hát nem is kell ennél több.



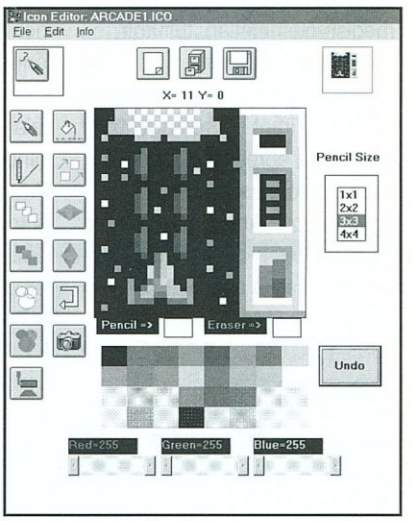
Easy Icon

Az Easy Icon egy komplett ikon manager programot takar, ami ugyan elég egyszerű módon, azonban igazából mindent tartalmaz amire szükségünk lehet ikonokkal kapcsolatban. Elöljáróban azért el kell árulnom, hogy a program a beépített képszerkesztőt és a rendszer ikon editorát használja, így igazából a készítők csak a keretprogramot és néhány okosságot voltak kénytelenek komolyabban kidolgozni. Kétféleképpen juthatunk hozzá a programban az ikonokhoz. Az első módja az, ha simán megnyitunk egy megfelelő (EXE, DLL, ICO, NIL) típusú file-t, mely vagy alapból ikon file (IKO), vagy speciálisan tartalmazza az ikonok képét (pl. EXE). Előfordulhat az is, hogy több ikonnal is gyarapodunk egy EXE file esetén, de lehetnek ikon mentes file-ok is. A másik lehetőségünk a library-k használata. Ezeket a könyvtárakat készen is beszerezhetjük, de mi is kiépíthetjük őket a program segítségével. A már meglévő ikonok editálását az említett külső programok végzik. Érdekessége a programnak az is, hogy lehetőségünk van kicserélni az ikonokat egy EXE file-ban is, bár nekem nem mindig sikerült a dolog. Nagyjából ennyi a programtudása, nem nagyon káprázatott el, de legalább korrekt volt.



Icon Editor

Elérkeztünk az első igazi editorhoz, itt már a fő attrakció az editálás. Egy ilyen stílusú editort egyébként úgy kell elképzelnünk, mint egy speciális rajzoló programot, mely tartalmazza az összes olyan funkciót melyet egyébként megszokhattunk egy mezei bitmap-os (tehát pixelezős) rajzolóprogramnál. Ez a program is adott 16x16-os, vagy 32x32-es ikonokkal foglalkozik. A beolvasható file formátumok teljesen megegyeznek az előző programmal, természetesen itt is kiválaszthatjuk, hogy melyik ikont kívánjuk szerkeszteni, ha több is található a kiszemelt file-ban. Sajnos a rajzoló ecset méretét csak 4 fázisban tudjuk meghatározni, azonban ez visszagondolva az ikonok méretére, valószínűleg elégséges lesz. A felajánlott 32 színből kell gazdálkodnunk, de persze át is állíthatjuk az adott színt az RGB csúszókák segítségével. A legötletesebb megoldást valószínűleg az a kamera ikon jelenti, mellyel egy képrészletet tudunk lekattintani ikonunk számára. Ezzel az utóbbi funkcióval nagyon sok mókás dolgot tudunk megoldani.



Icon Edit Pro 3.5

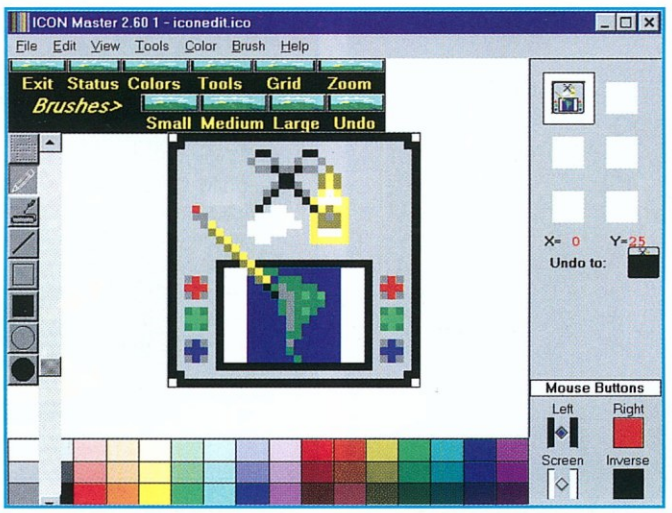
Kíváncsi voltam a kicsomagolás közben, hogy vajon mitől is lehet egy ilyen egyszerű szerkezet – ikon editor – pro, s hogy egyáltalán mivel lehet ezt kiérdemelni. Nos, első ránézésre csupán a szokásosnál is jobban

kivitelezett és esztétikusabb képernyő tűnt fel. Aztán egy-két animáló ikon és ízléses megoldás már sejtetett valamit, de az igazi meglepetés a menükbe való bepillantás után következett. Nagyon sok és persze hasznos funkció van itt, amit nem igazán láttam még ikon editorokban. A szokásos I/O műveleteknél már rögtön érezni lehet valamit, hiszen nem fix pixeles, hanem 16/32 pixeles mentéssel is találkozhatunk. Az Edit menünél tovább fokozódhat örömünk, hiszen találunk itt paletta átváltást 16 szín és 256 között, színszámlálást, valamint az előző programból érdekes mód hiányzó forró pont (a tényleges kattintási pont) meghatározására szolgáló

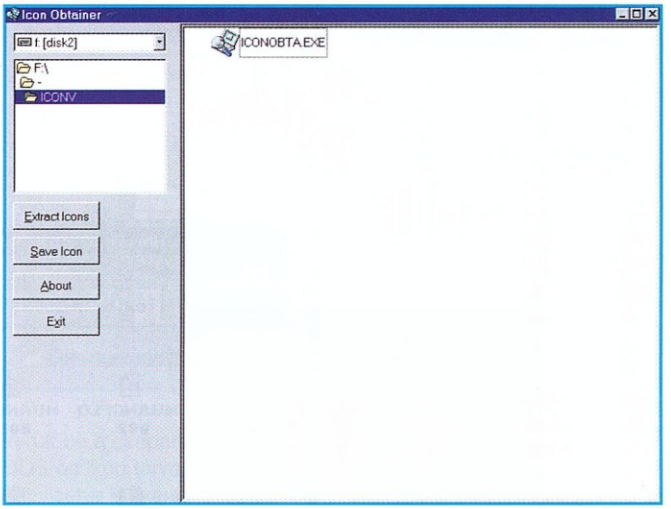
opciót. Az igazi meglepetés azonban az Effect pontnál ér minket. Kezdődik a dolog a 16-ról 32 pixelre való (és vissza) konvertálás lehetőségével. A következő F billentyűkkel is elérhető extra funkciók pedig fantasztikusak (legalább is ebben a kategóriában). Tudjuk állítani az Anti-aliast (kép szélének elmosása, a világosság/fényességét a képnek, a kontrasztját, árnyékot tudunk generálni rá, invertálni tudjuk, sőt akár még egy feliratot is elhelyezhetünk rajta. A hagyományos eszköztárunk is kiegészült némi új dologgal, ilyen például a spray, mely kifejezetten hasznos lehet időnként. Az Effekt menü utolsó, ám egyben az egyik legnagyobb meglepetése az Animated Cursor menüpont, ahol is mint azt már bizonyára kitaláltátok, a Windowsban oly népszerű animáló kurzorokat lehet elkészíteni. Persze az elkészítés itt gyakorlatilag egy komplett animáció vágót jelent, melyben kockánként tudjuk editálni a készülődő művet. A kész kockákat persze egészben is tudjuk másolgatni, meg mindenfajta ilyen dolgot meg tudunk vele tenni. Egy dolgot nem említettem még, mégpedig azt, hogy a használt palettát természetesen átkavarhatjuk, de hogy ezt ne kelljen legközelebb is megtennünk, el is tudjuk menteni a legközelebbi nagy editálásra.

Icon Master 2.60

Az előbbi program kellemes tapasztalataiból kiindulva reménykedve nyúltam a következő ARJ file felé, hátha itt is gyöngyszem bukkan elő. Nos, sajnos nem jött be a fogás, az Ikon Master inkább csak egy általános, és kissé egysíkú editornak felel meg. A problémák már a megjelenítésnél kezdődnek, igazából sem jól áttekinthetőnek, sem logikusnak nem mondható a program. A képernyő tetején elhelyezkedő sokat sejtető nagy kapcsolók mindössze a menükből is elérhető primitív szolgáltatások kapcsolói. Sem a színmélység, sem az ikonok mérete nem állítható, az extra effekteket pedig felejtsük el. Egyetlen egy hasznos funkciót található csupán a programban, mely a viszonylag elég nagyra és fokozatosan beállítható Zoom volt. Ezen kívül a program persze teljesíti alapvető feladatát, tehát lehet vele pixelezve ikont tervezni, de valahogy az előző alkotás után nem igazán tetszett (lehet, hogy azt kellett volna utoljára hagyni).



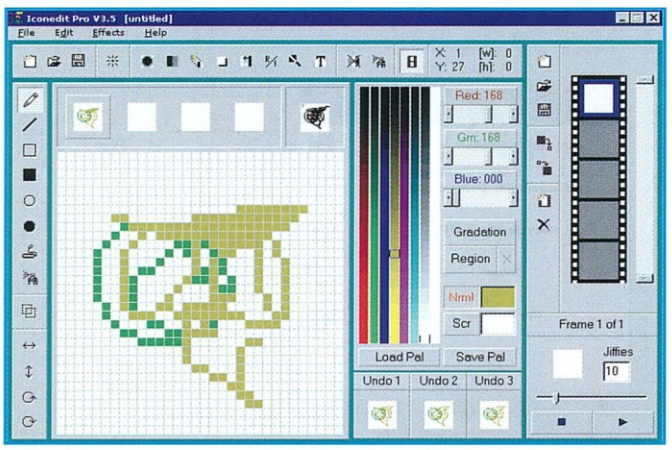
Icon Obtainer

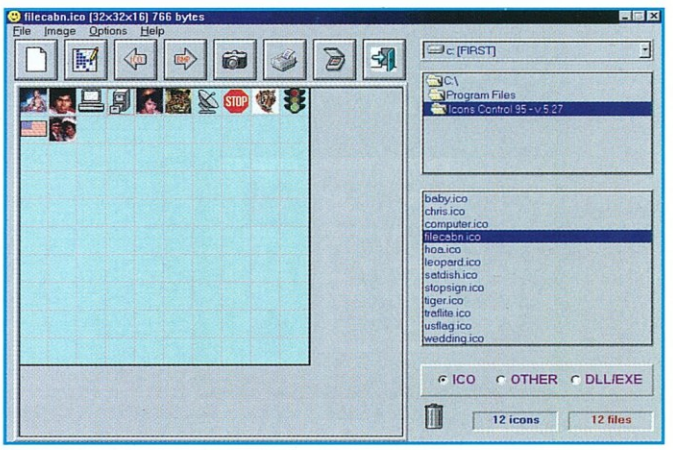


A fenti program inkább egy speciális részfeladat megoldására született, melyet ugyan általában tartalmaznak az editorok, de a szerzők úgy gondolták, hogy szükségünk lehet rá külön is. A progi a futtatható és egyéb állományokból segít nekünk kinyerni az ikonokat. Igazából itt ki is merül a tudománya, hiszen erre az egy célfeladatra tervezték. Az ikonokat ha megtetszenek, természetesen kimenthetjük külön ICO formátumba is.

Icons Control 95

E program alkotói mindent elkövettek, hogy az eddig felmerült funkciókat beleépítsék ebbe a keretprogramként még használható, de editorként csapnivaló alkotásba. A library-kal is operáló programban a külső héj végzi a már megszokott konvertálásokat (ICO, BMP), illetve mentegetést és a különböző állományokból való ikon kinyerést. Egy extra funkcióval találkoztam itt, mely egy képlopó volt, gondolom olyan célokra, hogy ha pl. egy játék képernyőjét szeretnénk berakni ikonként. A fő attrakció

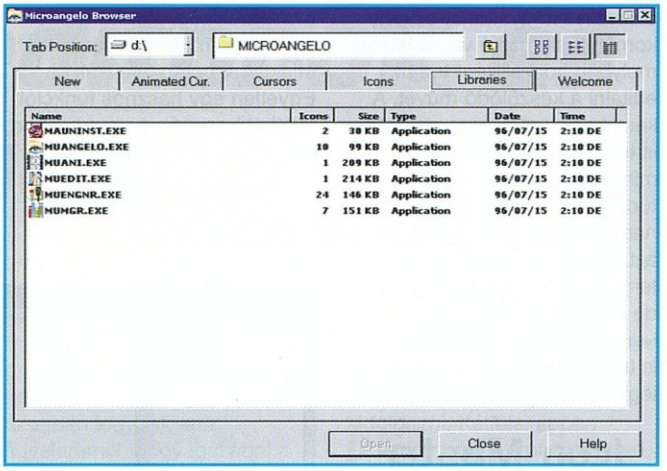


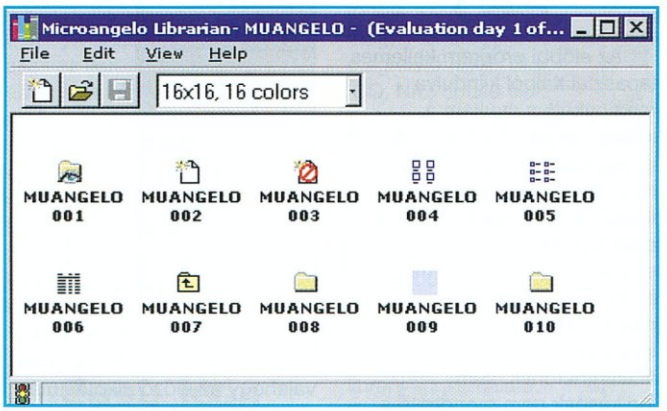


ott kezdődött, amikor átléptem az editorba. Itt szinte semmi nincs, csak a legprimitívebb funkciók, illetve egy csomó bug. Nekem egyszerűen nem sikerült egyetlen egy olyan műveletet sem elvégezni, mely az eredeti funkciójának megfelelően működött volna (az általam legtöbbet használt funkció az eredeti kép visszatöltése volt). Így aztán a letörlés áldozata lett a program, nem is alaptalanul.

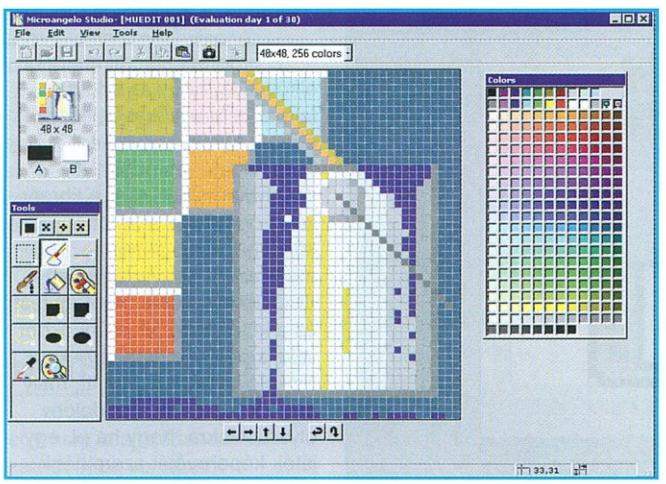
Microangelo 2

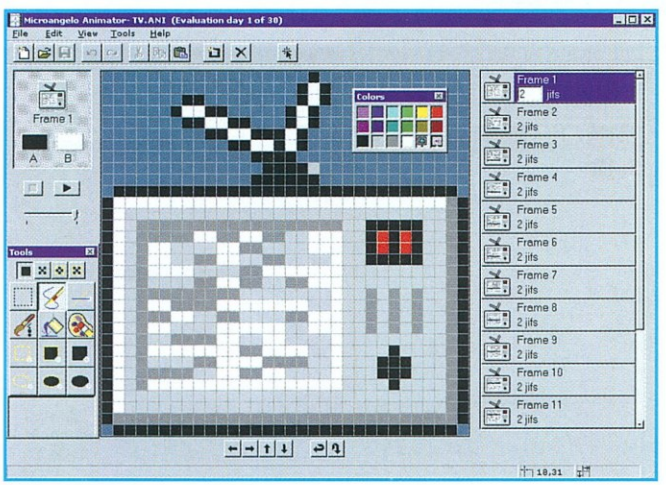
Úgy hiszem hosszú kalandozásunk során megtaláltuk az igazi programot, mely valószínűleg mindenkinek a grafikus és tervező igényeit ki fogja elégíteni. A Microangelo nevű programegyüttes nem véletlenül, és megjegyzem nem is alaptalanul asszociál a híres festőre, hiszen ha nem is tud minket ilyen tehetséggé alakítani, olyan fokú kényelmet és megbízhatóságot párosít a remek program felépítéssel, melyet eddig még nem volt alkalmam tapasztalni. Az ismerkedést a Browserrel kezdjük, annál is inkább, mivel ez jelentkezik be az installálás után egyből. A program kurzorok, animated kurzorok és ikonok tervezésében, valamint

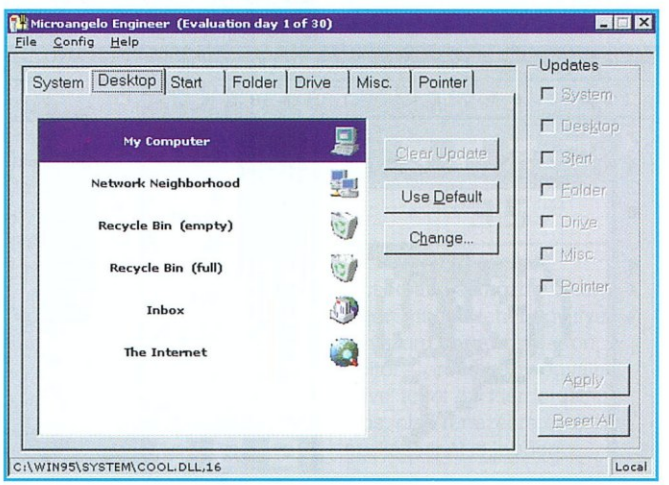


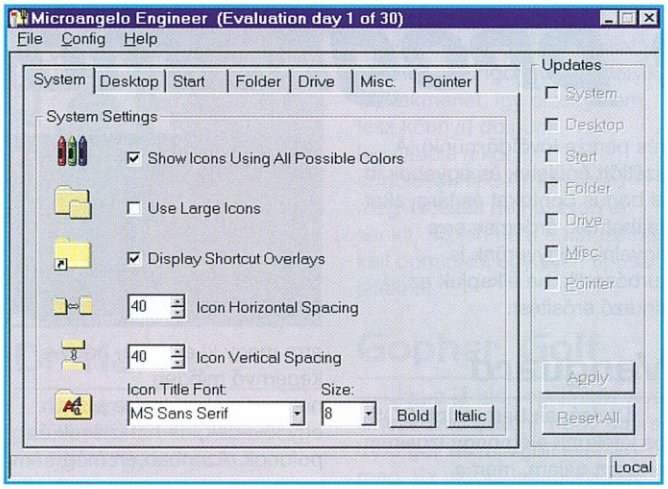


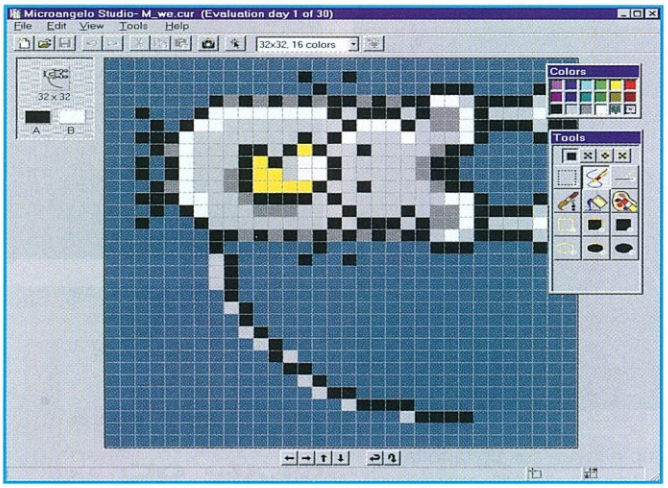
ezen alkotóelemek könyvtárakba való rendezgetését segíti elő. A megjelenő Browserben az új alkotóelem típusát választhatjuk ki, vagy a már meglevő file-jaink köréből választhatjuk ki a nekünk szimpatikusat. Ha egyszerű ikonra vagy kurzorra kattintunk, akkor a program automatikusan átküldi az alkotóelemet a kívánt szerkesztőbe. Természetesen ugyanez történik egy új elem megtervezésénél is. Egyedüli különbséget a library-kban való turkálózás okoz, ilyenkor még egy Microangelo Librarian program is beiktatódik, mely végül is csak a könyvtárból (ikontárból) való választást segíti elő. A programban két külön editor létezik. Az első a kurzorok és az ikonok, a második pedig az animated kurzorok editálására szolgál. A második persze igazából szerintem ugyanarra a szisztémára épül, mindössze ki van egészítve egy jókora résszel az animációs fázisok lekezelése érdekében. Igazából ez volt az a program, amelyben valahogy nem hiányoztak az extra funkciók a rajzolásból, a nyújtott alapszintű lehetőségeket elégségesnek éreztem a tervezéshez. Két olyan funkció volt amit eddig nem láttam (ilyen formában). Az első egy képlopó funkció volt, melynél azonban meghatározhattuk a lopandó terület nagyságát (16x16), vagy éppen kedvünk szerint megadhattuk a területet jelző határokat. A másik egy ennél kicsit azért érdekesebb funkció, mégpedig a szabadon való



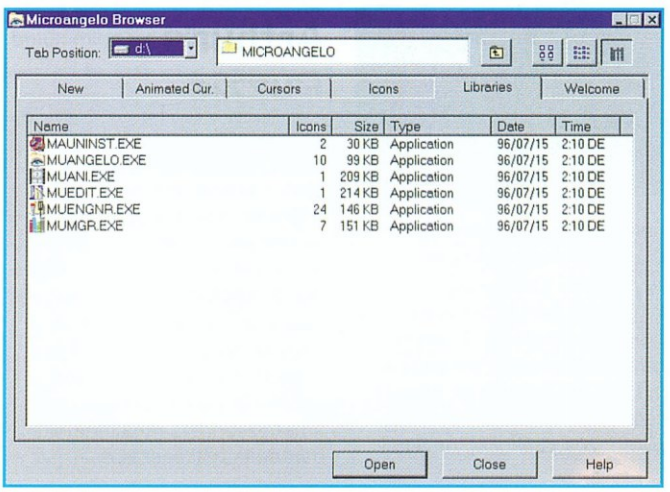






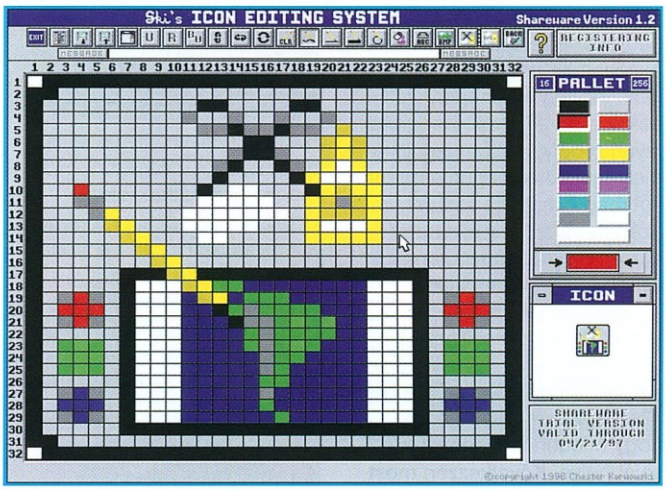


átkonvertálhatóság volt. Mindenfajta kötöttség nélkül alakíthatjuk át az ikonokat színmélység és nagyság szerint egy másik ikonná. A rajzoló elemek közül mindössze a formára igazítható kurzorok voltak újdonságok. Az animálható kategóriában természetesen a rajzoló funkciók teljesen megegyeznek az eddigiekkel. A kiegészítések az animáció mivoltából fakadók, hiszen a különböző editálási, beszúrási és másolgatási lehetőségek kerültek be az editor részbe. Utolsó részeként a programnak egy teljesen különálló (és külön behívható) részt említenék meg, mely Engineer névre hallgat. Nos, kis mérnökünket valójában az összeszerelő névvel kellett volna illetni, hiszen itt a rendszer működéséhez szükséges összes helyet végigkukucskálhatjuk, ahol a Windows használja az ikonokat, illetve a kurzorokat. Mindent kicserélhetünk, mindenbe belepiszkálhatunk, egyszóval átalakíthatjuk a Windows teljes kinézetét. Ebben a részben is érvényesül a program remek kidolgozottsága, és nem utolsósorban a megbízhatósága.



Ski's Icon Editing System

Ez a program nagy valószínűséggel csak azért

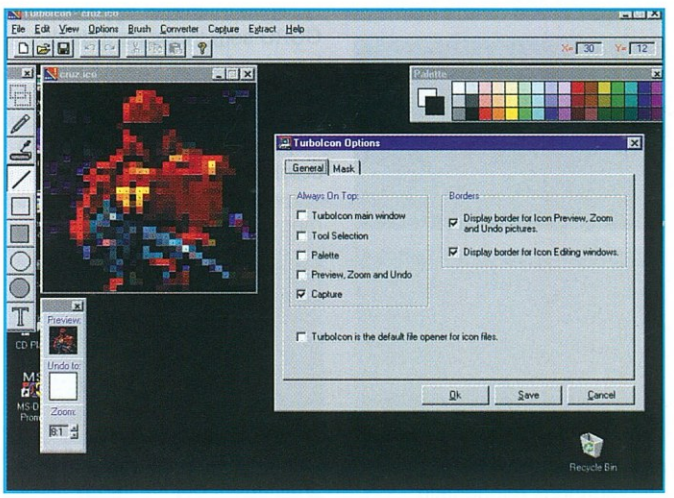


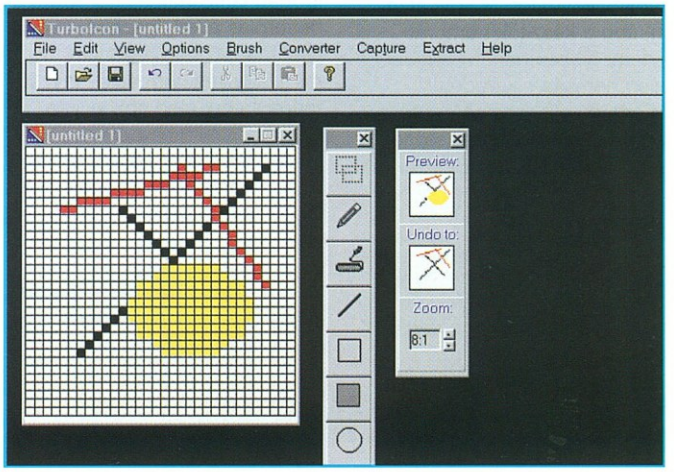
került be a csapatba, hogy a DOS-os ikon tervezők is képviselve legyenek (persze igazából nincs nagy haszna a dolognak, hiszen minek DOS alatt tervezni, amikor úgy is Windows alatt lesz felhasználva az ikon). Az editor kizárólag a már ismert funkciókkal rendelkezik és sajnos meg kellett állapítanom, hogy ugyan remekül működött (a használatához VESA driver szükséges, ellenkező esetben szemetel – legalábbis nálam), de igazából hiányzott a rugalmas kezelőfelület és az egyéb megszokott kényelmi funkciók.

Turbo Icon

Utolsó versenyzőnk igazából nem magaslik ki semmiféle módon a tömegből, egy szimpla mezei editornak készült és az is maradt mindenfajta extra funkció és remekbe szabott megoldás hiányában.

Bear™



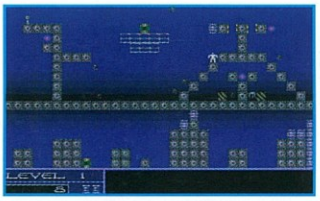


Shareware programok

Úgy látszik az az örökérvényű szabály, hogy a shareware játékok néha nagyobb élvezetet tudnak okozni mint egy kész gyári játék, ebben a hónapban is beigazolódni látszik. Rengeteg olyan program látott napvilágot, mely igencsak megüti a mércét, sőt meg is haladja azt. Persze azért nem kell nagyon nagy durranásokra számítanunk, azonban egy ilyen játék egyszerűsége sokszor feledtetni tudja a csillogó animációkat és multimédia kellékeket. De hát valószínűleg a legjobb erre azt mondani, hogy mindennek megvan a saját helye. Következzen most pedig az e havi shareware bemutató, természetesen a teljesség igénye nélkül.

Epsilon Games

A játékcsokorba két game tarozik, a játék 1.1-es és 2.1-es verziója. Mindkettő gyakorlatilag teljesen ugyanaz, kivéve persze a pályákat. Amiben különböznek, a fejlettebb változatban lévő level editor. A game egyébként egy platform játék, ahol is a játék elején szabadon elhelyezhető



robot barátunkkal kell megoldanunk mindenféle mókás feladatot. Mókás alatt inkább a készítők humorát értem, hiszen néhány feladat igen nehézre sikeredett. Mindenféle kódos ajtó, robbanó bomba, extra tárgyak teszik érdekesebbé a játékot.

Hopy-One

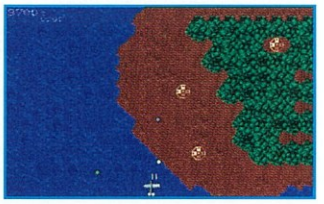
Nagyon hasonlít ez a játék az előzőhöz, hiszen szintén egy gyűjtögetős feladatmegoldós platform játékról van szó. Főhősünk a játékban egy kis robot lesz, ki nagyszerű képességeivel meg tudja

nyújtani a testét, illetve fel is tudja ugratni magát a magasabb platformokra. Szüksége is lesz erre a remek képességre, hiszen nagyon sok kis egyedülálló és extra platformot találhatunk a pályákon. Mint azt bizonyára kitaláltátok, nem leszünk egyedül a pályákon, hiszen így bizonyára nagyon könnyű

lenne feladatunk. Mindenféle távvezérelt ketyere és egyéb gonoszság állja majd el utunkat, de persze a helyenként felvehető extra lőszerek segítségével nagyon könnyen leküzdhetjük a támadókat.

Island Hopper

Nem múlhat el egy CD GURU sem, hogy ne tudnék beszámolni egy újabb lövöldözős gaméról. Nos itt a legújabb alkotás az Island Hopper, mely a szokásos lefelé scrollozódó shoot'em up hagyományait követi, mind a megvalósításban mind a

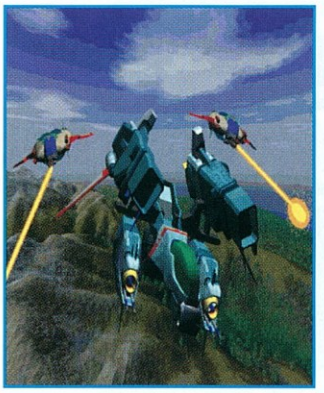


grafikában. Sajnos itt egy kicsit jobban látszanak a shareware besorolás átkai, igazából sem a játékmenet, sem a grafikai megvalósítás nem áll a helyzet magaslatán, elég sok kívánni valót hagynak maguk után a játék ötletei és rajzai. Persze ez még nem lehet kizáró ok. Egyébként egy kis repülővel kell végigizgulnunk a pályákat

(és persze lövöldöznünk). A szétlőtt épületek és egyebek itt is bonus pontokat és tárgyakat rejthetnek, érdemes erre figyelni. Fegyverünk is turbózódik, ha elkapjuk az érkező erősítést.

Vanguard

Utolsónak bemutatott DOS-os játékunk elég nagy izgalmat okozott nálam, mert a névrokonként ismert játéktermi



gép nagyon sokáig tartotta lázban a szürkeállományomnak a joystick rángatására szolgáló részét. Sajnos azonban az első

pillanatokban kiderült, hogy csak a neve azonos a két játéknak, meg az a tény, hogy lövöldözős játékról van szó. Egyébként nem lenne rossz a játék, bár megvalósításában mintha már láttam volna valami hasonlót amit Raptor-nak hívtak PC-n. Persze az igaz, hogy nagyon sok újat nem lehet

kitalálni egy ilyen játéknál, az alapmotívumok mindig is ugyanazok. Grafikailag mindenképpen ez a játék a csúcs a hónapban, de azért nem biztos, hogy mindenkinek tetszeni fog, hiszen én speciel nem szeretem az olyan lövöldözős játékokat, amiknél

arra megy ki a móka, hogy a képernyő minden négyzetcentiméterére jusson egy lövedék, de hát ízlések és pofonok. Azonban én még

reménykedek benne, hogy valaki egyszer újra írja a Vanguard-ot, mégpedig az igazit...

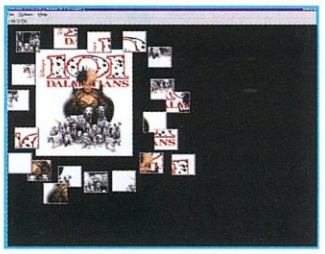
Animated Shots 95

Belépve a Windows-os csodák tárházába lássunk egy remek kis programot, mely a jól ismert félkarú rabló igencsak átdolgozott verziója. Az alapelv persze teljesen ugyanaz, azonban itt extraként a megjelenő kis képek animálnak

is, amely érdekesebbé teszi ezt az egyszerű játékot.

Arthur's Puzzle

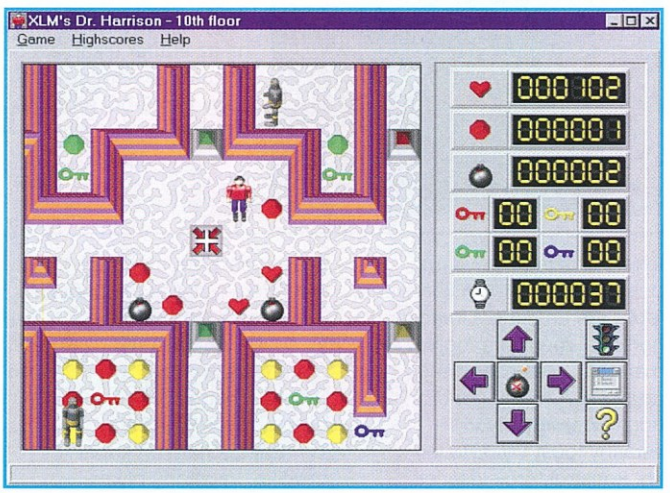
Igazából semmi extra nem lenne ebben a játékban, ha csak a prózai megvalósítását néznénk, hiszen egy mezei puzzle játékról van szó, ahol össze kell raknunk a kész képet darabokból. Ami érdekessé teszi a dolgot az pusztán az, hogy mindezt egy saját képpel is eljátszhatjuk, így kedvenc képeinket (természetesen akár a nehézségre is ráhajthatunk) daraboltathatjuk szét a



programmal, így sokkal érdekesebbé téve a játékot.

Dr Harris

Dr Harrisnak igen nagy problémái adódnak ebben a mászkálós gyűjtögetős játékban, hiszen rengeteg robot ellenfele mind azon igyekszik, hogy ne tudja megoldani az egyébként is nagyon nehéznek tűnő feladványokat. Pedig első látásra nem is tűnik túl bonyolultnak a dolog, hiszen csak különféle kulcsokat kell megkeresnünk és beillesztenünk a helyükre. A későbbiekben persze ki fog derülni, hogy ez nem ilyen egyszerű dolog.

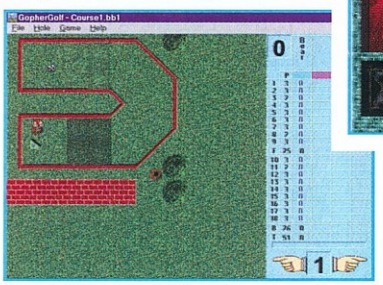


E-Words

A szintén a CD-n elhelyezkedő Scrabble nevű Hasbro játék szinte teljes mása lehetne a program, de hát ezen nincs is mit csodálkozni, hiszen az alap Scrabble-n alapul mindkettő. Célunk itt is a kapott betűk mind teljesebb kihasználása, értelmes szavakká való összerakással. Mivel ékes angol nyelven folyik a játékmenet, így bizony nem lesz könnyű dolgunk, legalábbis a koca angolosoknak. Az egyszerű megvalósítás ne riasszon el senkit, hiszen nem a kinézetnek kell dominálni egy ilyen típusú játéknál.

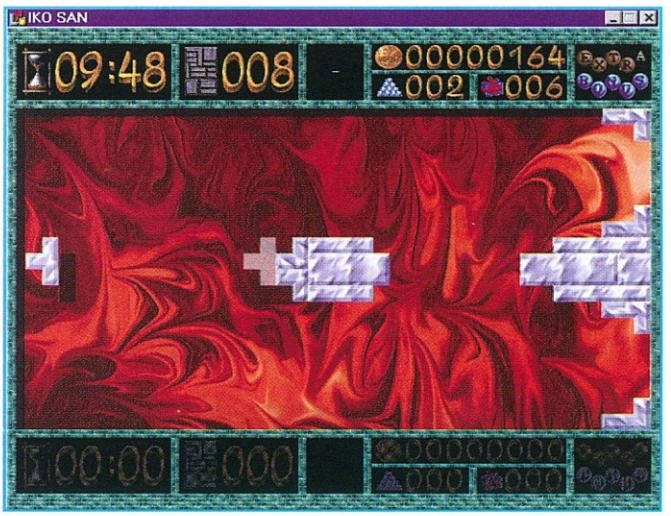
Gopher Golf

Jön a jó idő, legalábbis erre lehet következtetni, hogy egyre több golf és minigolf jelenik meg. Ez utóbbi kategóriában jeleskedik a Gopher Golf. A felkínált pályák eléggé változatosak ahhoz, hogy ne unjuk el magunkat a golfozás közben. Egyebet egy ilyen játékról nem kellene írnom, így inkább nézzétek meg.



Iko-San

Ki mondta azt, hogy meghalt a Tetris, meg hogy nem lehet már újat felvonultatni ebben a témakörben? Nos, itt egy remek játék, mely Iko-San névre hallgat és rácáfol minden ilyen irányú feltételezésre. A hulló kis kövek ezúttal balról jobbra haladnak és ráadásul még külön extra nehezítések is gondolkodásra késztetnek minket a pályákon. Szerintem nem csak a Tetris őrülteknek kellene megnézni ezt a játékot, hanem mindenkinek, hiszen nagyszerűre sikeredett.



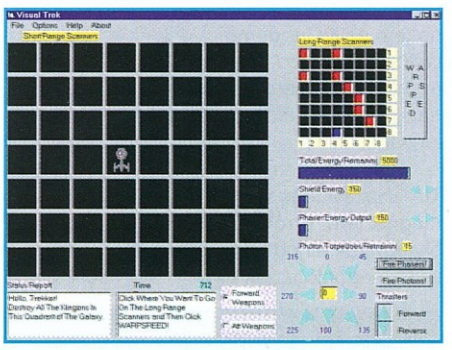
Krypton Egg

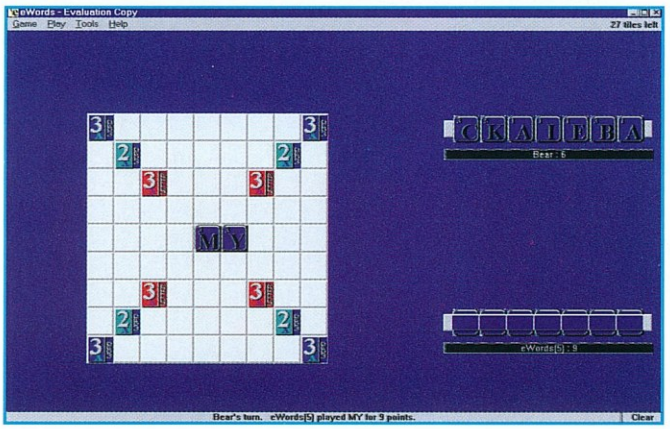
Annak idején emlékszem Amigán milyen nagy divatja volt a faltörőknek. Jöttek is szép sorban a jobbnál jobb alkotások. Az emlékeimben mindig is a Krypton Egg valahol az élmezőnyben helyezkedett el. Nos, a PC verzió megjelenésével alkalmam nyílt arra, hogy megismerkedhessek a nagy kor újszülöttjével. Szerencsére a játékmenet és megvalósítás legalább annyira jól sikeredett mint annak idején, így nem lehet okunk panaszra. A grafika és a megvalósítás követi mindenképpen megemlíteni a lehulló extra kövecskék nagy számú jelenlétét, mely sokkal érdekesebbé és nem utolsósorban változatossá teszi a játékot.

Visual Trek

A Star Trek rajongói fognak nagyon örülni ennek a programnak, feltéve persze ha kedvelik a stratégiai játékokat. Megmondom őszintén nem volt nagyon lehetőségem belemerülni a játék élvezetébe, azonban abban biztos vagyok, hogy sok érdekességet és nem utolsó sorban izgalmat rejt magában a game.

Bear™



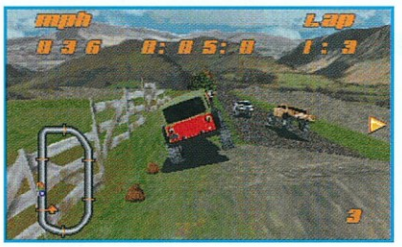


Test Drive: Off-Road

Szerintem azok, akik még C64-en, esetleg Spectrumon kezdték a számítógépezést, még mind emlékeznek az Accolade szuper autószimlátorára a Test Drive-ra. A Test Drive csúcsa kétségtelenül az Amigás Test Drive II volt, majd szépen eltűnt a program. Volt egy próbálkozásuk PC-n, a Test Drive III, ami elég botrányos volt. Ennyi. Így lesz vége egy fantasztikus karriernek (az igazság az, hogy előre félek a NFS 2-től). Nos a Test Drive név 1997-ben újra hallat magáról, méghozzá a Test Drive: Off-Road-ként.

Sokaknak sugallhatja azt a név, hogy itt egy „dzsippes"-terepjáró őrületről lesz szó. Nos ezek nem is tévednek. Gondoltak egyet a srácok és azt mondták, hogy terepjáró-szimulátor nem volt, csináljunk egyet. Sajnos teljes egészében ez megint nem lett igaz. Szimulátornak csapnivaló a program. Terepjárós-versenyesnek elmegy. Ez azért van, mert leginkább itt, szerintem egy Sega Rallyt akartak csinálni, a már korábban említett monstrumokkal. Hellyel-közzel ez sikerült is. Azt azért megjegyzem, hogy szerintem sokkal jobb mint a Sega Rally, de azért nem vagyok elájulva tőle.

Belső nézetből egyenesen játszhatatlan a játék, a 3-as vagy a 4-es nézet használható. Természetesen sebességváltó nincs, de a kéziféket lehet huzigálni (ez most nagy divat lett). Szóval ezért nem szimulátor. Amúgy a grafikája szép (és SVGA-ban kellőképpen lassú is), részletes. Nagyon jó kívülről az autók mozgatása (Hummer, Land Rover Defender, Chevrolet K1500, Jeep Wrangler). Apróbb igényességek is vannak benne, amik nekem kimondottan tetszettek, de ezekre egy esetleges teljes leírásban térnék ki.



Végül is azt mondanám, hogy egész játszható, ha az ember elkapja a ritmust, de nem egy nagy tűz (5-ből mondjuk 3,8).

Mr.T.

X-CAR

Régóta vártam a Bethesda Softworks X-Car-ját, anno a Future Shock CD-jén láttam néhány képet róla. Nos eljött a várva várt nap. Átnyújtották nekem az X-Car demo változatát. „Nézd meg és írj !!!" Azért ennyire nem egyszerűen hangzott el a dolog, de ez a lényege.

Nem is húzom tovább az időt. Hazavittem, felinstalláltam, megnéztem. Erről korábban olyan hírek terjedtek el, hogy saját magunk tudjuk az autónkat összerakni, tesztelni... Igazán nagy mókának indult az egész. Sajnos a jelen pillanatban látott demo esetében ez így, ilyen formában nem igaz. Van egy rakás autó, amit mi változtatni tudunk. Van kb. 4 féle motor, ezeket lehet beletenni, állítani a spoilereken, légterelőkön, fékeket változtatni... Valahogy olyan benyomást kelt a szememben, mintha egy kisgyerek találta volna ki, hogy mit lehessen csinálni. Pl.: a fékek anyagát lehet változtatni (kevlárról porcelánra, porcelán könnyebb, jobb), de ami ennél fontosabb, hogy hol mennyire fogjon, azt már nem.... és ezer ilyen apróság. A másik gondom az, hogy pont egy olyan versenytípust választottak ki – kb. konstruktőrök kísérleti autóinak osztálya –, ami igazán nem kelti fel az USA-n kívül az emberek érdeklődését. Sokkal közelebb állna hozzánk pl. egy GT2-es vagy GT1-es verseny.

POZITÍV:

Az X-Car is ugyanazt az engine-t használja, amit már a Future Shock-ban és a SkyNET-ben megismerhettünk, tehát a minőségre itt nem lehet egy rossz szót sem mondani. P100-on SVGA-n, teljes felbontásban iszonyatos sebességgel száguld, az igazat megvallva nem is láttam még ilyen gyorsat PC-n. A hangok is elmennek.

NEGATÍV:

Sajnos nagyon kopár a grafika. Valahogy olyan egyszerű, nem látványos. Szerintem azért nagyon fontos napjainkban a látvány is.

A demot látva szerintem ez egy jó közepes program, nem tartogat semmi extrát a játékosok részére.

Mr.T.

Virtual World PC CD SHOP

Újlaki Üzletház I. emelet
1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel: 250-200/122

Átrium Mozi (volt Május 1)
1024 Budapest, Margit krt. 55. Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum Áruház II.emelet
1041 Budapest, István u. 10. Tel.: 169-5155/61

Ha játszani akarsz...
Nézz be hozzánk! A legnagyobb választékkal, a legújabb játékokkal és a legjobb árakkal várunk!

Cím	Tagsági ár	Normál ár
101 Only the best games 1-6	2016	2240
101 Kiskutya-Anim. Storyb.	8633	9592
11th Hour	3600	4000
2000 Mb	1138	1264
3D Games	1433	1592
3D Ultra Pinball 2	4313	4792
3 Skulls of the Toltecs	7191	7990
7th Guest	3141	3490
9	7191	7990
Ace Ventura	7191	7990
A.T.F.	8091	8990
A.T.F. NATO (miss.disk)	4491	4990
Afterlife	7191	7990
Aftershock	4491	4990
AH-64D Longbow	9353	1039
2Albion	7191	7990
Alien Trilogy	7913	8792
Archymedean Dynasty	8633	9592
Batman Forever	8991	9990
Big Red Racing	2880	3200
Broken Sword	7191	7990
Bugl	7191	7990
Chronicles of the Sword	7641	8490
Civilisation 2	7191	7990
Civilisation 2 /Collectors ed./	10791	11990
Civnet	5931	6590
Clandestiny	8991	9990
Command & Conquer	7191	7990
C&C-The Covert Operation	3411	3790
C&C-WIN 95	8633	9592
Conqueror	6561	7290
Conquest of the N.W. /deluxe/	8091	8990
Creature Shock	3600	4000
Creatures	5391	5990
Crusader 2: No regret	7641	8490
Cyberia 2	7641	8490
Cyberstorm	7191	7990
D	7191	7990
Dagger Fall	7641	8490
Dark Forces	3600	4000
Darkening-Privateer 2.	9288	10320
Daytona USA	7193	7992
Death Rally	7193	7992
Destruction Derby 2.	8991	9990
Diablo	8991	9990
Discworld 2.	7913	8792
Dragonheart	7191	7990
Dragon Lore 2.	7913	8792
Drug Wars	3132	3480
Dogz	3420	3800
Duke 3D-Atomic Edition	8091	8990
Eraser	8633	9592
Evolution (Civ 2 missions)	5391	5990
F22 Lightning	8991	9990
Fade to Black	7182	7980
Fantasy General	7191	7990
Fast Attack	6471	7190
Fatal Racing	7191	7990
Fields of Glory	2880	3200
Fifa International	2880	3200
Fifa 97	8541	9490
Flash Point Korea	6291	6990
Flying Corpse	8633	9592
Football Masters	7191	7990
Forma 1 GP 2	7191	7990
Full Throttle	3600	4000
Gabriel Knight 2	7191	7990
Gender Wars	7191	7990
Gene Wars	8091	8990
Golden Nugget	7913	8792
Hardline	7191	7990
Harvester	7191	7990
Heroes of Might and Magic 2.	8633	9592
Hind	7191	7990
Hunter Hunted	8633	9592
Hyperblade	7193	7992
Imperium Galactica	8632	9592
Inside Independence Day	7191	7990
Jagged All. 2.-Deadly Games	8632	9592
Johnny Bazokatone	2880	3200
KKND	7193	7992
Kingdom o'Magic	6111	6790
Lands of Lore	3600	4000
Larry 7.	7913	8792
Lighthouse	7191	7990
Lion King-Anim. Storybook	8633	9592
Little Big Adventure	3861	4290
Loadstar	7632	8480
Lords of the Realm 2.	9353	10392
MDK	8633	9592
Magic Carpet	3393	3770
Magic Carpet II	7191	7990
Magic the Gathering	7913	8792
Manic Karts	4941	5490
Masters of Orion 2.	8639	9599
M.A.X.	8633	9592
Megapak 5	7191	7990
Megapak 6	7191	7990
Megarace 2	8091	8990
Megasixpak	6291	6990
Megatripack	2691	2990
Micimackó-Anim.Storybook	8632	9592
Micro Machines II	6102	6780
Monkey Island 1.-2.	3600	4000
Monty Python CWT	7632	8480
Mummy	7641	8490
Muppet show	6291	6990
Muppet Treasure Island	7913	8792
Mutant Penguins	7191	7990
Nascar 2.	7913	8792
NBA Live 96	7191	7990
NBA Live 97	9353	10392
Need for Speed /SE/	8091	8990
NHL Hockey'96	7371	8190
NHL Hockey'97	8091	8990
Notre Dame-i Toronyőr A.S.	8632	9592
Ocean Trader	5661	6290
Olympic Soccer	7191	7990
Panic In The Park	6471	7190
Pandora Directive	8633	9592
Dragon	8633	9592
Phantasmagoria	7191	7990
Phantasmagoria 2.	8633	9592
Piranha	7191	7990
Pocahontas-Anim. Storybook	8632	9592
Pray for Death	6291	6990
Prisoner of Ice	4491	4990
Pro Pinball The Web	5841	6490
Quake	7191	7990
Quake Toolkit	4491	4990
Rally Championship	6291	6990
Rama	8091	8990
Rayman	7191	7990
Realms of the Haunting	8091	8990
Rebel Assault	3591	3990
Rebel Assault 2	8632	9592
Red Alert	8632	9592
Red Alert-Counterstrike	4313	4792
Renegade	3132	3480
Ripper	7641	8490
Rise & Rule of the Anc.Emp.	7191	7990
Road Rush	7191	7990
Road Warriors	6291	6990
Scorched Planet	7191	7990
Screamer 2	8541	9490
Sega Rally	8632	9592
Settlers II	7191	7990
Settlers II-Mission Disk	3593	3992
Shattered Steel	7191	7990
Shockwawe Assault	7911	8790
Shivers	6228	6920
Silent Hunter	7641	8490
Silent Thunder	7191	7990
Silent Steel	9864	10960
Space Bucks	7191	7990
Space Hulk	7191	7990
Space Quest VI	7632	8480
S.P.Q.R.	8632	9592
Spycraft	7461	8290
Star Control 3.	8633	9592
Star General	8632	9592
Star Rangers	5121	5690
Steel Panthers 2.	8633	9592
S.T.O.R.M.	8091	8990
Street Fighter II	2880	3200
Strife	7913	8792
SU-27 Flanker	8532	9480
Syndicate Wars	8091	8990
System Shock	6822	7580
SWIV 3D	8633	9592
Terminal Velocity	2880	3200
Terranova	8091	8990
The Daedalous Ecounter	6291	6990
The Dark Eye	7191	7990
The Gene Machine	7191	7990
The Last Dynasty	5724	6360
The Lost Eden	3600	4000
This Means War	5841	6490
Thunderhawk II	5841	6490
TIE Fighter Collectors	5391	5990
Time Commando	8991	9990
Timelapse	7913	8792
Titanic	8091	8990
Tomb Raider	8091	8990
Toolkit 2 (C&C+Warcraft 2)	4041	4490
Toolkit 3 (C&C+Warcraft 2)	4041	4490
Toonstruck	7913	8792
Torins Passage	5508	6120
Toshinden	8091	8990
Touche /magyar nyelvű/	7191	7990
Toy Story-Anim.Storybook	8632	9592
Tunnel B1	7191	7990
UEFA 96	7191	7990
Urban Runner	8091	8990
U.S.Navy Fighters '97	8633	9592
Versailles	7191	7990
VirtuaCop	8541	9490
Virtual Karts	5841	6490
Virtual Snooker	6471	7190
Virtua Fighter	8091	8990
Warcraft 2	6975	7750
Warcraft 2-Deluxe	9353	10392
Warhammer	6291	6990
WarWind	8633	9592
Wing Commander III	3600	4000
Wing Commander IV	7191	7990
Wings of Glory	4311	4790
Witchaven	5832	6480
Wizardy Nemesis	8632	9592
World Rally Fever	5391	5990
Worms United	7191	7990
X-Wing Collectors	7191	7990
XS Shield up	7913	8792
Z	7191	7990

Ha bizonytalan vagy választásodban, a már sokak által kedvelt tagsági rendszerünk keretében kedvenc játékaidat ki is próbálhatod!
A még meg nem jelent játékokat 15% kedvezménnyel rendelheted meg!
Áraink ÁFA nélkül értendők, postaköltséget nem tartalmaznak és a beszerzés függvényében változhatnak!

POD

Bár az UBI soft már jó ideje nem hozott ki új programot, a cég neve mégsem merült a feledés homályába, hiszen az utolsó PC-s alkotásuk, nevezetesen a Rayman, a mai napig az egyik legszebb és legélvezetesebb mászkálós játéknak számít az otthoni számítógépek világában. Most pedig mindenféle nagy beharangozás nélkül, hirtelen itt a POD, és végleg elkönyvelhetjük, hogy manapság a UBI feljött az élvonalba, és a jövőben érdemes lesz jobban odafigyelni a játékaira.

A POD stílusát tekintve olyan „megarace-es", tehát egy szimpla autós (nem szimulátor!) megmérettetés, erőteljes cyber beütéssel. Az említett „elődhöz" képest vitathatatlan előnyökkel rendelkezik, talán a legszembeötlőbb, hogy 16! pálya közül választhatunk, ha már beszállunk a gyilkos küzdelmekbe. Elsőre kicsit pesszimistán nézegettem a helyszíneket, de mikor a 10. után sem találtam két hasonlót, kezdtem egyre jobban csodálkozni. A kegyelemdöfés az utolsó pálya volt, itt egy hatalmas pók lába között kellett száguldozni, iszonyatos élmény. (Hopp, most jut eszembe CD GURU-ba írok, akkor talán nem kellene feleslegesen fájdítani a szíveteket:})

Szóval a demoban természetesen csak az első pálya játszható, illetve egyetlen jármű áll a rendelkezésünkre, de talán ez is elég ahhoz, hogy mindenki „belekóstoljon" kicsit a POD világába. A teljes verzióban lehet tuningolni az autókat, persze csak olyan egyszerű módon, ha mondjuk visszaveszünk a tapadás értékéből, akkor azt eloszthatjuk a többi tulajdonság között. Szerintem dicséretes, hogy nem bonyolították túl ezt a részt sem, ha végeztünk a pontosztással egy tesztpályán ki is próbálhatjuk a végeredményt. Független attól, hogy milyen formáját választjuk a versenyzésnek, nyolcan állnak a rajtvonalhoz, természetesen mi leszünk az utolsó helyen.

Ezek után már mi sem egyszerűbb, valahogy kerüljünk az élre. Persze maga a „gameplay" nem vetekszik mondjuk a Diablo-éval, de hát itt nem is ez a lényeg.

HAB A TORTÁN....

...a 3Dfx-es változat. Amennyiben tényszerű akarok maradni, akkor is azt kell mondanom, hogy az kétszer, tízszer, ezerszer szebb, élvezetesebb és gyorsabb. Bár a környezetemben már hetek óta mindenki a 3Dfx-es POD-ról áradozott, jómagam csak tegnap este fogtam fel, mi is tűnhetett nekik olyan fantasztikusnak. Történt ugyanis, hogy a cikk elején rájöttem nem ártana, ha gyorsan „ránéznék" még a programra nehogy elfelejtsek valami fontosat. Ekkor már a gépen a teljes 3Dfx-es változat volt, a betöltés után csak a CD-t kellett kicserélni az új szerzeményemre (Scooter-Fire), és indulhatott a játék. Hmm, hmm... komolyan mondom, bámulatos hol tart már a tudomány!

Ezt már igazi felemelő élménynek lehet nevezni, az autó száguld, a látvány olyan, hogy majd leesik az ember a székről, és akkor még nem szóltam a zenei aláfestésről, ami iszonyatosan „bejön" az ilyen stílusú játékokhoz (persze csak ha okosan választjuk meg a CD-t).

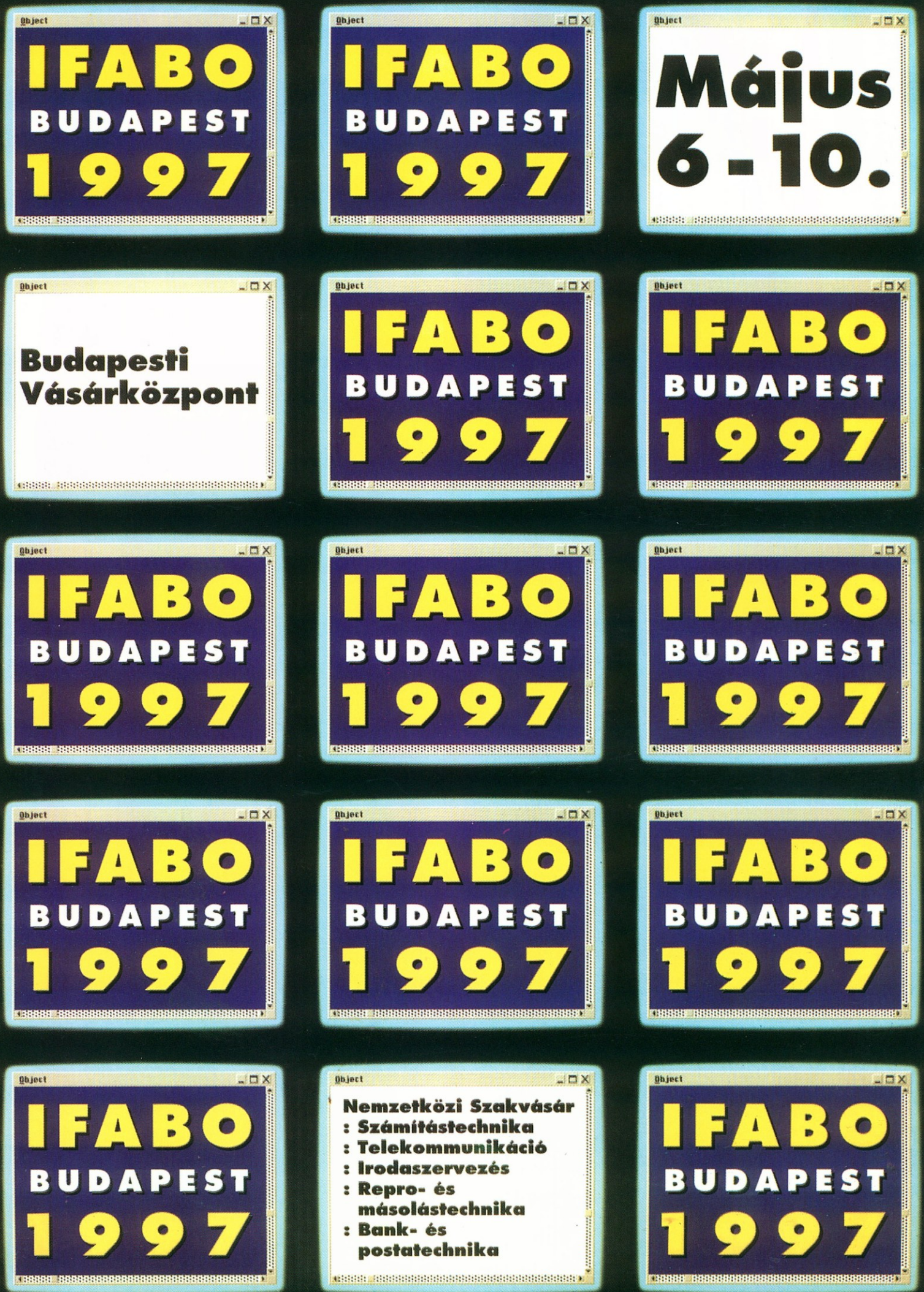
Tisztában vagyok azzal, hogy az olvasók nagy részének nincsen 40 eFT-ja egy 3D-s gyorsítóra, ennek ellenére is csak azt tudom tanácsolni, hogy mindenki nézzen meg egy ilyen kártyát működés közben, aztán úgysem fog nyugodni addig míg meg nem szerzi.

MINDEN HARDWARE-RE

Összességében a POD minden szempontból dicséretes próbálkozás, hiszen az „alapjáték" tökéletesen fut egy „mezei" Pentiumon, de gondoltak azokra is akik nem elégszenek meg ezzel, így támogatja külön-külön az MMX-et, illetve a 3Dfx-et is.

Lehet tehát választani, és ez jó dolog.

Csongor the Shoebaron


IFABO
BUDAPEST
1997
Május
6-10.
Budapesti
Vásárközpont
Nemzetközi Szakvásár
: Számítástechnika
: Telekommunikáció
: Irodaszervezés
: Repro- és
másolástechnika
: Bank- és
postatechnika

JÁTÉKDEMOK (CD1)

4th Generation
Aaaron vs Ruth
Admiral Ancien Ships
Avenger
Battle Ground Ardennek
BattleSport
Beavis & Butthead
Billy
Blood
BotSoccer
Bubble Mania
Burst-a-move 2
Carmageddon
Dark passages
Descent Undermountain
Dogs of War
Down in Dumps
Commanche 3
Crush Deluxe
DarkLight Conflict
Dominion
Drowned God
DX Ball
Fisherman
Flight Action
FlipOut
Flight Unlimited 95
Flying Corps
Front Page Sports: Football Pro 97
Gubble
Guimo
Hollywood Mogul
Hornet F18
Jack Nicolaus 4
Jurassic War
Katharsis
Looney Flipper
MDK
MDK1
Meat Puppet

Metal Knights95
Minigolf
Theme Hospital

WADS

Quake
Doom
Doom2
GP2
Warcraft 2
Duke Nukem

Diskmags

Hydrophobia #05
Hydrophobia #06
Pergamen #5
Acrylic #08
Scene Report #8
Scene Report #9
Caustic Verses #2
Cheese #11
Cheese #12
Cheese #9
Pain 97/01
Pain 97/03
Pain 96/11
Pergamen #3
Volvo #1
Subkult #4

ShareWare Játékok

Dropsession
Epsilon Games
Hopy-One
Island Hopper
Super Jarvis XL
Tetris 2
Vanguard
301 for 95
5 or more
Alquerq 3
Animated Slots
Anisqre
Apuzzle
Bedtris
Ringing Bells
Brainbeaker
Double Deck Sol.
Dots
Dr Harrison
Duplo 207
Europe! 2.5
Eworlds
Ffighter
Gopher Golf
Gpoker
Gravball
Ikosan
Krypton Egg
Kyodai
Lincity
Magus
Minigolf
Minitris
Nibblit
Pool
Raisin Hangman
Real Video Blackjack
Real Video Poker
Slide Puzzle
Visual Trek
What a Day!
Winzle
Yat-zee

Made in Hungary

Comdic
Program csomag
Comptris
Gramoba
Mega Soccer (WIN)
Soul of Speed

MOVIE

Dark Colony
Krondor
Reload
Titans

Screen Saver

3D Forever
Bouncing
Cloud
Dan
Fractal
Diablo Desktop
Hot Spot 2.1
Krondor
Magic Zoom
Mandala 3.2

ShareWare Komolyságok

Antivirus (14)
Audio programok (28)
Benchamrk programok (8)
DOS programok (43)
ICON editorok (11)
Teszt programok (9)
Uninstall programok (4)
WIN95 (76)

JÁTÉKDEMOK (CD 2)

Armorgeddon
Biprolex
NBAJam Extreme
Neophyte
Norse the Norse West
Outlaws
Outlaws multiplayer
Perfect Weapon
Pod
Power F1
Project Paradise
Privateer 2
Pyramad
Quiver
Realms of Haunting
Rebel Moon Rising
Rex Blade
Santa Slayer
S.C.A.R.A.B.
Scrabble
Shivers 2
Sonic & Knuckles
Space Bar
Space Rocks 3D
Ten Pint Alley
Test Drive Offroad
TigerShark
Tomb Raider
Treasure Island
Tunnel B1
Zombie wars
Zyclunt
Winter Race 3D
Xcar
XCOM 3 -
Apocalypse
Yoda Desktop Adv

Extra ajánlatunk

Sierra teljes játékok
- Betrayal at Krondor
- Red Baron

REDALERT kiegészítések
- Cheats
- Editors
- FAQ-s
- Maps (400 új pálya!)
- Savegame

KERNEL 97 party anyagai
- 4ch Music
- 4K intro
- Demo
- Gfx
- Homepage
- Intro
- Music
- Stuffs
- Trace

Több mint 100 remek Lightwave object

3000 ikon - ablakaink díszítésére